



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.В.ДВ.01.02 Дизайн мультимедиа

Направление подготовки: *54.03.01 Дизайн*

Направленность (профиль): *Дизайн-проектирование в креативных индустриях*

Квалификация (степень): *бакалавр*

Форма обучения: *очная*

Институт: *культуры, истории и права*

Кафедра: *дизайна, художественного образования и технологий*

	очная форма	очно-заочная форма	заочная форма
Курс	3		
Семестр/триместр	5		

Лекции	36		
Лабораторные занятия			
Практические (семинарские) занятия	36		
в т. ч. практическая подготовка			
Форма(ы) промежуточной аттестации	Экзамен – 0,3		
Контроль	9		
Иные формы работы			
Самостоятельная работа	62,7		

Всего часов: 144

Трудоемкость: 4 зачетные единицы.

Разработчик рабочей программы: *доцент Соломенцева С.Б.*

I. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

Цель изучения дисциплины: развитие у обучающихся способности разрабатывать проектные идеи креативных мультимедиа объектов, основанные на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; формирование способности анализировать и определять требования к дизайну мультимедиа объектов в креативных индустриях, а также синтезировать набор возможных вариантов или подходов к выполнению дизайн-проекта с использованием современных компьютерных технологий.

Задачи изучения дисциплины:

- изучить базовые понятия и информационные основы мультимедиа;
- исследовать основы проектного процесса дизайна мультимедиа в креативных индустриях;
- изучить особенности создания композиции и оценки оптимальности проектного решения мультимедиа;
- исследовать перспективные направления развития компьютерного дизайн-проектирования мультимедиа в креативных индустриях;
- изучить особенности верстки мультимедийных изданий в креативных индустриях;
- исследовать возможности онлайн сервисов для создания и верстки интерактивных мультимедиа изданий.

Место дисциплины в структуре ОПОП: реализуется в рамках вариативной части (части, формируемой участниками образовательных отношений) блока Б1. Дисциплины (модули).

Планируемые результаты обучения по дисциплине:

Код компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
ПКС-1 Способен использовать цифровые технологии проектирования.	Знать: <ul style="list-style-type: none">– методы проектирования предметов, товаров, промышленных образцов, коллекций, объектов дизайна;– современные, в том числе цифровые, технологии дизайн-проектирования;	Знает: <ul style="list-style-type: none">– методы проектирования и дизайна мультимедийных продуктов, образцов, коллекций, объектов;– современные цифровые, технологии дизайна мультимедиа в креативных индустриях;
	Уметь: <ul style="list-style-type: none">– проектировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, объекты с применением цифровых, технологий;– обосновывать новизну собственных решений в области цифрового проектирования и конструирования;	Умеет: <ul style="list-style-type: none">– проектировать мультимедийные продукты, образцы, коллекции, объекты, с применением современных цифровых, технологий;– обосновывать новизну собственных решений в области цифрового дизайн-проектирования мультимедийных объектов в

		креативных индустриях;
	Владеть: – способностью выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в цифровом формате, макете, материале.	Владеет: – способностью выполнять эталонные образцы объекта дизайна мультимедиа или его отдельные элементы в цифровом формате.

II. СОДЕРЖАНИЕ И ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ

с указанием количества часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу

Очная форма обучения

№ п/п	Наименование разделов и тем	Всего	Аудиторные занятия			Сам. раб.
			ЛК	ПЗ	ЛБ	
1	2	3	4	5	6	7
	Раздел 1. Базовые понятия и информационные основы мультимедиа.	44	12	12		20
1.	Тема 1. Определения, отличительные признаки, преимущества и основные направления развития мультимедиа в креативных индустриях.	12	4	4		4
2.	Тема 2. Особенности человеческого восприятия.	8	2	2		4
3.	Тема 3. Оцифровка информации мультимедиа. Типы и форматы файлов мультимедиа.	8	2	2		4
4.	Тема 4. Требования к системе мультимедиа. Стандартизация и спецификации мультимедиа компьютеров.	8	2	2		4
5.	Тема 5. Состав аппаратуры для мультимедиа.	8	2	2		4
	Раздел 2. Основы проектного процесса дизайна мультимедиа в креативных индустриях.	44	12	12		20
6.	Тема 6. Этапы проектирования и композиция в дизайне мультимедиа.	16	4	4		8
7.	Тема 7. Цвет в компьютерном дизайне мультимедиа.	14	4	4		6
8.	Тема 8. Оценка оптимальности проектного решения.	14	4	4		6
	Раздел 3. Особенности верстки мультимедиа.	46,7	12	12		22,7
9.	Тема 9. Создание, редактирование и монтаж	24	6	6		12

	аудиозаписей и видеоматериалов с использованием офлайн и онлайн приложений.					
10.	Тема 10. Онлайн сервисы для создания и верстки интерактивных мультимедиа изданий.	22,7	6	6		10,7
	<i>Контроль</i>	9				
	<i>Экзамен</i>	0,3				
	в т.ч. практическая подготовка					
	ИТОГО:	144	36	36		62,7

Очно-заочная форма обучения (не реализуется)

Заочная форма обучения (не реализуется)

III. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕЙ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Текущая аттестация проводится в форме контрольной работы (в тестовой форме), реферата, творческого задания и т.д.

Типовой вариант контрольной работы тестовой форме

1. Установите соответствие современных компьютерных технологий и основных результатов их внедрения:

- | | |
|---|--|
| 1. Компьютерная графика | a) позволяют организовать оперативное взаимодействие |
| 2. Мультимедиа технологии | b) позволяют работать с разными типами документов, хранить и систематизировать материалы |
| 3. Информационно-коммуникативные технологии | c) способствуют лучшей подаче материала за счет визуализации и аудио-сопровождению |
| 4. Офисные приложения | d) развивают творческие, креативные способности |

2. Вставьте пропущенные слова:

Классическим кругом из 12 цветов считается круг Иттена. Основу его составляют цвета: красный, _____ и желтый.

3. Выберите строку, в которой перечислены форматы графических файлов:

Выберите один правильный вариант ответа:

- a) *.txt, *.doc, *.rtf
- b) *.gif, *.jpg, *.png, *.tif

- c) *.exe, *.com
- d) *.wav, *.mp3, *.wma

4. Какие элементы входят в состав современных мультимедийных технологий?

Выберите несколько правильных вариантов ответа:

- a) иллюстративная графика
- b) аудио сопровождение
- c) видео материалы
- d) производственное оборудование

5. Как называется совокупность компьютерных технологий, одновременно использующих несколько информационных сред: текст, фото и иллюстративный материал, видео, анимацию, звуковое сопровождение?

Выберите один правильный вариант ответа:

- a) компьютерная графика
- b) электронная книга
- c) мультимедиа
- d) все ответ верные

6. Дополните определение:

Мультимедийный интернет-ресурс – это современный и удобный механизм, который не заменяет собой выполнение классических образовательных функций, а дополняет и расширяет их спектр. Он представляет собой логически организованный сайт, в котором основная информация представлена в виде мультимедиа: текст, графическое _____, звук, анимация, видео.

7. Задачами реализации дисциплины «Дизайн мультимедиа» являются:

Выберите несколько правильных вариантов ответа:

- a) формирование и развитие эстетического вкуса обучающихся
- b) адаптация обучающихся к современным экономическим процессам
- c) интеграция обучающихся в современную информационную культуру
- d) подготовка обучающихся к будущей профессиональной деятельности

8. Установите соответствие типов мультимедиа файлов и их форматов:

- | | |
|------------------------------|----------|
| 1. Изображение | a) .gif |
| 2. Текст | b) .mp3 |
| 3. Анимированное изображение | c) .jpeg |
| 4. Звукозапись | d) .doc |

9. Графический редактор – прикладная программа, которая используется для:

Выберите один правильный вариант ответа:

- a) редактирования диаграмм
- b) создания графических изображений
- c) проведения вычислений

d) написания текстов

10. Установите соответствие типа визуализации в дизайне мультимедиа и его характеристики:

- | | |
|-------------------|--|
| 1. Синонимия | a) чрезмерное преувеличение |
| 2. Гиперболизация | b) рассмотрение предмета или явления в общих чертах, сглаживание различий, упрощение |
| 3. Гротеск | c) «шаржевость» |
| 4. Схематизация | d) тождество |

Примерная тематика рефератов

1. Мультимедиа в современной социокультурной среде.
2. Искусство и современные мультимедиа технологии.
3. Мультимедийные издания как культурный феномен.
4. Современное программное обеспечение для создания мультимедиа.
5. Типологические признаки мультимедиа.
6. Социальная функция мультимедийных изданий.
7. Структура мультимедиа.
8. Эстетика минимализма в мультимедийных изданиях.
9. Основы типографики мультимедийных изданий в креативных индустриях.
10. Современные тенденции представления фотоиллюстраций в мультимедийных изданиях креативной направленности.
11. Аудиовизуальные средства мультимедиа.
12. Генезис шрифтовых стилей в мультимедийных изданиях.
13. Психология восприятия цвета в мультимедийных изданиях.
14. Рекламный дизайн в мультимедиа и психология творчества.
15. Средства и приемы фотокомпозиции в мультимедиа.

Примерная тематика творческого задания

1. Применяя приемы и методы компьютерной графики создать эскиз, отражающий концептуальное решение элемента фирменного стиля, который впоследствии можно будет использовать для оформления мультимедиа в креативных индустриях.
2. Описать и доказательно обосновать применение семиотических знаков и символов, используемых в разрабатываемом элементе фирменного стиля для визуальной коммуникации мультимедиа ресурса с современным обществом.
3. Применяя методы коллажирования, стили слоя, режимы наложения и т.д., разработать декоративное оформление текстовой надписи, которое впоследствии можно будет использовать для оформления мультимедиа в креативных индустриях.

4. Используя ранее созданные авторские элементы фирменного стиля, разработать два варианта оформления первой страницы мультимедийного издания в теплой и холодной цветовой гамме. Описать разницу их психологического воздействия на потенциального зрителя.

5. Разработать анимированные или звуковые элементы для актуализации первой страницы мультимедийного издания. Доказательно обосновать рациональность и необходимость применения созданных анимированных или звуковых элементов в мультимедийном ресурсе креативной направленности.

Промежуточная аттестация обучающихся осуществляется в форме экзамена с использованием следующих оценочных материалов: перечень вопросов к экзамену.

Вопросы к экзамену (5 семестр, очная форма обучения)

1. Базовые понятия и информационные основы мультимедиа.
2. Определения, отличительные признаки, преимущества и недостатки мультимедиа технологий.
3. Основные направления развития мультимедиа в креативных индустриях.
4. Особенности человеческого восприятия.
5. Оцифровка информации мультимедиа.
6. Типы и форматы файлов мультимедиа.
7. Требования к системе мультимедиа.
8. Стандартизация и спецификации мультимедиа компьютеров.
9. Состав аппаратуры для мультимедиа.
10. Составляющие проектной деятельности дизайне мультимедиа в креативных индустриях.
11. Этапы компьютерного дизайн-проектирования мультимедийных изданий.
12. Типологии объектов дизайна мультимедийных изданий.
13. Трактовка понятия «композиция». Принципы композиционной организации мультимедиа с использованием компьютерных технологий.
14. Специфика процесса восприятия визуальной информации в компьютерном виде. Особенности восприятия вербальной информации в компьютерном виде.
15. Приемы и средства композиционной организации мультимедийных изданий с использованием компьютерных технологий.
16. Цветовая гармония. Эмоционально-пространственные свойства цвета. Роль социокультурных факторов в оценке цвета.
17. Этапы выбора оптимального проектного решения. Методы оценки дизайн-решения мультимедийных изданий, созданных с применением компьютерных технологий.
18. Сравнительный анализ оптимальности проектного решения дизайн-проектов мультимедиа, выполненных ведущими отечественными и зарубежными специалистами.

19. Особенности верстки мультимедийных изданий в креативных индустриях.
20. Создание, редактирование и монтаж аудиозаписей с использованием офлайн и онлайн приложений.
21. Создание, редактирование и монтаж видеоматериалов с использованием офлайн и онлайн приложений.
22. Онлайн сервисы для создания и верстки интерактивных мультимедиа изданий.

IV. ПЕРЕЧЕНЬ ЛИТЕРАТУРЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1. Основная литература

1. Дязитдинова, А. А. Мультимедиа технологии / А. А. Дязитдинова. — Самара: ПГУТИ, 2020. — 437 с. — Текст: электронный // Лань: электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/255410> (дата обращения: 01.09.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.
2. Пушкарева, Т. П. Компьютерный дизайн / Т. П. Пушкарева, С. А. Титова. — Красноярск: СФУ, 2020. — 192 с. — ISBN 978-5-7638-4194-7. — Текст: электронный // Лань: электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/181561> (дата обращения: 01.09.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

4.2. Дополнительная литература

1. Графический дизайн. Современные концепции: учебник для вузов / ответственный редактор Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2025. — 119 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-11169-9. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/563931> (дата обращения: 01.09.2025).
2. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика: учебник и практикум для вузов / под редакцией А. Н. Лаврентьева. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2025. — 215 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-16034-5. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/563913> (дата обращения: 01.09.2025).

V. ПЕРЕЧЕНЬ РЕСУРСОВ ИНФОРМАЦИОННО-ТЕЛЕКОММУНИКАЦИОННОЙ СЕТИ «ИНТЕРНЕТ», НЕОБХОДИМЫХ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

№ пп	Ссылка на информационный ресурс	Наименование разработки в электронной форме	Доступность
1.	http://edu.ru/	Российское образование: Федеральный портал. Включает ссылки на порталы и сайты образовательных учреждений; государственные	Свободный доступ

		образовательные стандарты; нормативные документы; каталог экскурсий и обучающих программ.	
--	--	---	--

VI. СОВРЕМЕННЫЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ БАЗЫ ДАННЫХ И ИНФОРМАЦИОННЫЕ СПРАВОЧНЫЕ СИСТЕМЫ

1.	https://e.lanbook.com/	Электронно-библиотечная система (ЭБС) Лань	Регистрация через университетский компьютер. В дальнейшем предоставляется неограниченный индивидуальный доступ из любой точки, в которой имеется доступ к сети Интернет
2.	https://urait.ru/	Образовательная платформа Юрайт	Регистрация через университетский компьютер. В дальнейшем предоставляется неограниченный индивидуальный доступ из любой точки, в которой имеется доступ к сети Интернет
3.	www.garant.ru	Информационно-правовой портал	Свободный доступ
4.	www.elibrary.ru	Российский информационный портал в области науки, технологии, медицины и образования	Свободный доступ
5.	www.consultant.ru	Российская компьютерная справочно-правовая система	Свободный доступ

VII. ЛИЦЕНЗИОННОЕ И СВОБОДНО РАСПРОСТРАНЯЕМОЕ ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

При реализации учебной дисциплины применяется следующее лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение:

- Microsoft Windows;
- Microsoft Office;
- LibreOffice;
- Photoshop;
- CorelDraw и др.

VIII. ОБОРУДОВАНИЕ И ТЕХНИЧЕСКИЕ СРЕДСТВА ОБУЧЕНИЯ, НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Учебные занятия проводятся в аудиториях, укомплектованных специализированной мебелью, в том числе стационарными или переносными техническими средствами обучения (проектор, экран, компьютер/ноутбук). Практические занятия проводятся в специализированных аудиториях, оснащенных персональными компьютерами с установленным лицензионным и свободно распространяемым программным обеспечением и возможностью подключения к сети «Интернет».

Самостоятельная работа проводится в кабинетах, оснащенных компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду университета.