

«

»

“ ”

“ ”

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
Мультимедиа технологии

: 09.03.02

: 4, : 7

		7
1	()	3
2		108
3	, .	61
4	, .	18
5	, .	0
6	, .	36
7	, .	16
8	, .	2
9	, .	5
10	, .	47
11	(, ,)	
12		

(): 09.03.02

219 12.03.2015 ., : 30.03.2015 .

: 1,

(): 09.03.02

,
, 2/1 20.06.2017
6 20.06.2017

, 6 21.06.2017

:

,

:

,
,

:

. . . .

1.

1.1

Компетенция ФГОС: ПК.3 способность проводить рабочее проектирование; в части следующих результатов обучения:
3.
Компетенция ФГОС: ПК.4 способность проводить выбор исходных данных для проектирования; в части следующих результатов обучения:
1.

2.

2.1

(, , ,)	
-----------	--

.3. 3	
1.знать инструменты и методы проектирования и дизайна ИС	; ;
.4. 1	
2.Знать особенности выбора исходных данных для проектирования	; ;
3.Владеть базовыми знаниями	; ;
4.знать инструменты и методы проектирования и дизайна ИС	; ;
5.Знать особенности выбора исходных данных для проектирования	; ;

3.

3.1

: 7				
: ; ; ;				
2.	4	2	4	
8.	0	2	3	
: ;				
3.	0	2	5	
7.	0	2	1	
: ;				
4.	0	2	5	

6.		0	2	1, 2	
:					
1.		0	2	4	
5.		0	2	5	
9.		4	2	3	

3.2

:					
:7					
:					
;					
1.		0	4	1, 2, 3	
4.	Adobe Photoshop.	0	4	4	
:					
2.	Adobe Flash	4	4	3, 4	
5.	Adobe Flash	0	4	4, 5	
:					
3.	Adobe Illustrator	0	4	4	
6.	Adobe Premier	0	4	5	
:					
7.	Adobe Soundbooth	4	4	3, 5	
8.	Adobe Premier	0	4	3	
:					
;					
9.	Adobe Premier	0	4	3	

4.

: 7				
1		3	20	2
Adobe Flash, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop : []: - / . . . ; . . . - // - . - , 2015. - : http://elibrary.nstu.ru/source?bib_id=vtls000215200 . -				
2		3	16	3
. []: - / . . . ; . . . - // ; . . . - // []: - / . . . ; . . . - // : http://elibrary.nstu.ru/source?bib_id=vtls000215200. -				
3		1, 2, 3, 4, 5	11	0
[]: - / . . . ; . . . - // - . - , 2015. - : http://elibrary.nstu.ru/source?bib_id=vtls000215200 . -				

5.

- , (. 5.1).

5.1

	-
	e-mail
	;
	;

5.2

1	
Краткое описание применения: Обсуждение темы: векторная графика. Определение. Особенности применения, Назначение.	

6.

(),

-
15-

ECTS.

. 6.1.

	.	
: 7		
Лекция:	10	20
Лабораторная:	15	25
РГЗ:	15	25
Зачет:	10	30

6.2

		/		
.3	3.			+
.4	1.	+	+	+

1

7.

1. Алешин Л. И. Мультимедиа и реклама : учебное пособие / Л. И. Алешин. - Москва, 2012. - 374 с. : ил., табл.

2. Вихман В. В. Мультимедиа технологии [Электронный ресурс] : электронный учебно-методический комплекс / В. В. Вихман ; Новосиб. гос. техн. ун-т. - Новосибирск, [2011]. - Режим доступа: <http://courses.edu.nstu.ru/index.php?show=155&curs=787>. - Загл. с экрана.

1. ЭБС НГТУ : <http://elibrary.nstu.ru/>

2. ЭБС «Издательство Лань» : <https://e.lanbook.com/>

3. ЭБС IPRbooks : <http://www.iprbookshop.ru/>

4. ЭБС "Znanium.com" : <http://znanium.com/>

5. :

8.

8.1

1. Марченко, И. О. Мультимедиа технологии [Электронный ресурс] : учебно-методическое пособие / И. О. Марченко ; Новосиб. гос. техн. ун-т // Электронно-библиотечная система НГТУ. - Новосибирск, 2015. - Режим доступа: http://elibrary.nstu.ru/source?bib_id=vtls000215200. - Загл. с экрана.

2. Марченко И. О. Мультимедиа технологии [Электронный ресурс] : учебно-методическое пособие / И. О. Марченко ; Новосиб. гос. техн. ун-т. - Новосибирск, [2015]. - Режим доступа: http://elibrary.nstu.ru/source?bib_id=vtls000215200. - Загл. с экрана.

8.2

1 Adobe Photoshop

2 Adobe Illustrator

9. -

1	(-) , ,	

1	(Internet)	

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Новосибирский государственный технический университет»

Кафедра вычислительной техники
Кафедра систем сбора и обработки данных

“УТВЕРЖДАЮ”
ДЕКАН АВТФ
к.т.н., доцент И.Л. Рева
“ ____ ” _____ Г.

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Мультимедиа технологии

Образовательная программа: 09.03.02 Информационные системы и технологии, профиль:
Информационные системы в промышленности и бизнесе

1. Обобщенная структура фонда оценочных средств учебной дисциплины

Обобщенная структура фонда оценочных средств по дисциплине Мультимедиа-технологии приведена в Таблице.

Таблица

Формируемые компетенции	Показатели сформированности компетенций (знания, умения, навыки)	Темы	Этапы оценки компетенций	
			Мероприятия текущего контроля (курсовой проект, РГЗ(Р) и др.)	Промежуточная аттестация (экзамен, зачет)
ПК.3 способность проводить рабочее проектирование	з3. знать инструменты и методы проектирования и дизайна ИС	Видео. Представление видеoinформации в информационных системах, интеграция со звуком. Покадровая классическая анимация, автоматическое анимирование, анимация на основе сценариев		Зачет, вопросы 1-10
ПК.4 способность проводить выбор исходных данных для проектирования	з1. Знать особенности выбора исходных данных для проектирования	Векторная графика. Определение. Особенности применения, Назначение. Видео. Представление видеoinформации в информационных системах, интеграция со звуком. Использование текста. Гипертекст. Оформление и использование. Особенности создания. Основные правила. Покадровая классическая анимация, автоматическое анимирование, анимация на основе сценариев Понятия и составляющие мультимедиа Разработка баннеров и минироликов в среде Adobe Flash Растровая графика. Определения, особенности. Применение Трехмерная графика и анимация; видео; виртуальная реальность;	Отчет по лабораторной работе, РГЗ	Зачет, вопросы 11-20

2. Методика оценки этапов формирования компетенций в рамках дисциплины.

Промежуточная аттестация по дисциплине проводится в 7 семестре - в форме дифференцированного зачета, который направлен на оценку сформированности компетенций ПК.3, ПК.4.

Зачет проводится в устной форме, по билетам.

Кроме того, сформированность компетенций проверяется при проведении мероприятий текущего контроля, указанных в таблице раздела 1.

В 7 семестре обязательным этапом текущей аттестации является расчетно-графическое задание (работа) (РГЗ(Р)). Требования к выполнению РГЗ(Р), состав и правила оценки сформулированы в паспорте РГЗ(Р).

Общие правила выставления оценки по дисциплине определяются балльно-рейтинговой системой, приведенной в рабочей программе учебной дисциплины.

На основании приведенных далее критериев можно сделать общий вывод о сформированности компетенций ПК.3, ПК.4, за которые отвечает дисциплина, на разных уровнях.

Общая характеристика уровней освоения компетенций.

Ниже порогового. Уровень выполнения работ не отвечает большинству основных требований, теоретическое содержание курса освоено частично, пробелы могут носить существенный характер, необходимые практические навыки работы с освоенным материалом сформированы не достаточно, большинство предусмотренных программой обучения учебных заданий не выполнены или выполнены с существенными ошибками.

Пороговый. Уровень выполнения работ отвечает большинству основных требований, теоретическое содержание курса освоено частично, но пробелы не носят существенного характера, необходимые практические навыки работы с освоенным материалом в основном сформированы, большинство предусмотренных программой обучения учебных заданий выполнено, некоторые виды заданий выполнены с ошибками.

Базовый. Уровень выполнения работ отвечает всем основным требованиям, теоретическое содержание курса освоено полностью, без пробелов, некоторые практические навыки работы с освоенным материалом сформированы недостаточно, все предусмотренные программой обучения учебные задания выполнены, качество выполнения ни одного из них не оценено минимальным числом баллов, некоторые из выполненных заданий, возможно, содержат ошибки.

Продвинутый. Уровень выполнения работ отвечает всем требованиям, теоретическое содержание курса освоено полностью, без пробелов, необходимые практические навыки работы с освоенным материалом сформированы, все предусмотренные программой обучения учебные задания выполнены, качество их выполнения оценено числом баллов, близким к максимальному.

«

»

“ ”

“ ”

УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
Мультимедиа технологии
: 09.03.02

		/	(.)
,	.3 .4	1. 3.	
,		1. 3.	

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Новосибирский государственный технический университет»
Кафедра вычислительной техники
Кафедра систем сбора и обработки данных

Паспорт зачета

по дисциплине «Мультимедиа технологии», 7 семестр

1. Методика оценки

Зачет проводится в устной форме, по билетам. Билет формируется по следующему правилу: первый вопрос выбирается из диапазона вопросов 1-10, второй вопрос из диапазона вопросов 11-20 (список вопросов приведен ниже). В ходе зачета преподаватель вправе задавать студенту дополнительные вопросы из общего перечня (п. 4).

Форма билета для зачета

НОВОСИБИРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ
Факультет АВТФ

Билет № _____

к зачету по дисциплине «Мультимедиа технологии»

1. Мультимедиа продукты учебного назначения.
2. Этапы и технология создания мультимедиа продуктов.

Утверждаю: зав. кафедрой _____ должность, ФИО
(подпись) _____ (дата)

2. Критерии оценки

- Задание считается выполненным на **пороговом уровне**, если студент дает определение основных понятий, может показать причинно-следственные связи явлений, оценка составляет 50 - 73 балла.
- Задание считается выполненным на **базовом уровне**, если студент формулирует основные понятия, законы, дает характеристику процессов, явлений, проводит анализ причин, условий, может представить качественные характеристики процессов, оценка составляет 74 – 86 баллов.
- Задание считается выполненным на **продвинутом уровне**, если студент проводит сравнительный анализ подходов, проводит комплексный анализ, выявляет проблемы,

предлагает механизмы решения, способен представить количественные характеристики определенных процессов, приводит конкретные примеры из практики, оценка составляет 87 - 100 баллов.

3. Шкала оценки

Зачет считается сданным, если сумма баллов по всем заданиям билета оставляет не менее 51 баллов (из 100 возможных).

В общей оценке по дисциплине баллы за зачет учитываются в соответствии с правилами балльно-рейтинговой системы, приведенными в рабочей программе дисциплины.

4. Вопросы к зачету по дисциплине «Мультимедиа технологии»

1. Понятие мультимедиа технологии.
2. Классификация мультимедиа приложений.
3. Области применения мультимедиа приложений.
4. Мультимедиа продукты учебного назначения.
5. Аппаратные средства мультимедиа технологии.
6. Типы и форматы файлов.
7. Текстовые файлы.
8. Растровая графика.
9. Векторная графика.
10. Гипертекст.
11. Звуковые файлы.
12. Трехмерная графика.
13. Анимация.
14. Видео.
15. Виртуальная реальность.
16. Программные средства для создания и редактирования элементов мультимедиа.
17. Инструментальные интегрированные программные среды разработчика мультимедиа продуктов.
18. Этапы и технология создания мультимедиа продуктов.
19. Примеры реализации статических процессов с использованием средств мультимедиа технологии.
20. Примеры реализации динамических процессов с использованием средств мультимедиа технологии.

Комплект заданий для выполнения расчетно-графической работы

по дисциплине *Мультимедиа-технологии*
(наименование дисциплины)

Задание 1.

Разработать комплект открыток в Adobe Photoshop с пяти праздникам: Новый Год, 8 марта, 23 февраля, День Победы, День рождения. Необходимо подобрать размер для каждой открытки, материал изготовления, способ нанесения изображения.

Задание 2.

Разработать комплект визиток в Adobe Illustrator: черно-белая односторонняя в строгом стиле, цветная двусторонняя, цветная двусторонняя альтернативный вариант. Необходимо подобрать бумагу для визиток и просчитать стоимость изготовления с учетом двусторонней цветной печати для разных тиражей.

Задание 3.

Разработать комплект рекламных плакатов в Adobe Photoshop к двум различным мероприятиям на выбор студента. Необходимо подобрать размеры и высчитать стоимость изготовления.

Задание 4.

Разработать видеоролик в Sony Vegas, пропагандирующий здоровый образ жизни. Длительность ролика должна быть не менее двух минут. Для видеоролика обязательно использовать отснятый собственноручно материал. Звуковое сопровождение обязательно.

Задание 5.

Разработать мультфильм в любом программном пакете, предназначенном для таких целей. Длительность мультфильма не менее двух минут. Персонажи должны быть нарисованы собственноручно в любом программном пакете для работы с графикой.

Задание 6.

Разработать дизайн сайта в Adobe Photoshop. Тематика сайта согласовывается с преподавателем. Должно быть не менее пяти уникальных страниц (header и footer сайта могут повторяться).

Задание 7.

Разработать верстку макетов сайта, используя HTML5. Макеты согласовываются с преподавателем. Должно быть не менее пяти уникальных страниц (header и footer сайта могут повторяться).

Список вопросов на зачет

1. Понятие мультимедиа технологии.
2. Классификация мультимедиа приложений.
3. Области применения мультимедиа приложений.
4. Мультимедиа продукты учебного назначения.
5. Аппаратные средства мультимедиа технологии.
6. Типы и форматы файлов.
7. Текстовые файлы.
8. Растровая графика.
9. Векторная графика.
10. Гипертекст.
11. Звуковые файлы.
12. Трехмерная графика.
13. Анимация.
14. Видео.
15. Виртуальная реальность.
16. Программные средства для создания и редактирования элементов мультимедиа.
17. Инструментальные интегрированные программные среды разработчика мультимедиа продуктов.
18. Этапы и технология создания мультимедиа продуктов.
19. Примеры реализации статических процессов с использованием средств мультимедиа технологии.
20. Примеры реализации динамических процессов с использованием средств мультимедиа технологии.

Критерии оценки

- Задание считается выполненным на **пороговом уровне**, если студент дает определение основных понятий, может показать причинно-следственные связи явлений, оценка составляет 50 - 73 балла.
- Задание считается выполненным на **базовом уровне**, если студент формулирует основные понятия, законы, дает характеристику процессов, явлений, проводит анализ причин, условий, может представить качественные характеристики процессов, оценка составляет 74 – 86 баллов.
- Задание считается выполненным на **продвинутом уровне**, если студент проводит сравнительный анализ подходов, проводит комплексный анализ, выявляет проблемы, предлагает механизмы решения, способен представить количественные характеристики определенных процессов, приводит конкретные примеры из практики, оценка составляет 87 - 100 баллов.

Составитель _____ И.О. Марченко

(подпись)

«___» _____ 20 г.

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Новосибирский государственный технический университет»
Кафедра вычислительной техники
Кафедра систем сбора и обработки данных

Паспорт расчетно-графического задания (работы)

по дисциплине «Мультимедиа-технологии», 7 семестр

1. Методика оценки

В рамках расчетно-графического задания (работы) по дисциплине студенты должны выполнить работу по представленному в п.4 заданию.

При выполнении расчетно-графического задания (работы) студенты должны провести анализ объекта, выбрать и обосновать признаки и параметры, разработать алгоритм.

Обязательные структурные части РГЗ.

1. титульный лист
2. введение
3. краткое описание алгоритма-иллюстрации, его блок схему
4. описание программы
5. заключение.

2. Критерии оценки

- Работа считается **не выполненной**, если выполнены не все части РГЗ(Р), отсутствует анализ объекта, диагностические признаки не обоснованы, оценка составляет 0-49 баллов.
- Работа считается выполненной **на пороговом** уровне, если части РГЗ(Р) выполнены формально: анализ объекта выполнен без декомпозиции, диагностические признаки недостаточно обоснованы, , оценка составляет 50-72 баллов.
- Работа считается выполненной **на базовом** уровне, если анализ объекта выполнен в полном объеме, признаки и параметры диагностирования обоснованы, алгоритмы разработаны ,но не оптимизированы, оценка составляет 73-88 баллов.
- Работа считается выполненной **на продвинутом** уровне, если анализ объекта выполнен в полном объеме, признаки и параметры диагностирования обоснованы, алгоритмы разработаны и оптимизированы, оценка составляет 89-100 баллов.

3. Шкала оценки

В общей оценке по дисциплине баллы за РГЗ(Р) учитываются в соответствии с правилами балльно-рейтинговой системы, приведенными в рабочей программе дисциплины.

4. Примерный перечень тем РГЗ(Р)

Задание 1.

Разработать комплект открыток в Adobe Photoshop с пяти праздникам: Новый Год, 8 марта, 23 февраля, День Победы, День рождения. Необходимо подобрать размер для каждой открытки, материал изготовления, способ нанесения изображения.

Задание 2.

Разработать комплект визиток в Adobe Illustrator: черно-белая односторонняя в строгом стиле, цветная двусторонняя, цветная двусторонняя альтернативный вариант. Необходимо

подобрать бумагу для визиток и просчитать стоимость изготовления с учетом двусторонней цветной печати для разных тиражей.

Задание 3.

Разработать комплект рекламных плакатов в Adobe Photoshop к двум различным мероприятиям на выбор студента. Необходимо подобрать размеры и высчитать стоимость изготовления.

Задание 4.

Разработать видеоролик в Sony Vegas, пропагандирующий здоровый образ жизни. Длительность ролика должна быть не менее двух минут. Для видеоролика обязательно использовать отснятый собственноручно материал. Звуковое сопровождение обязательно.

Задание 5.

Разработать мультфильм в любом программном пакете, предназначенном для таких целей. Длительность мультфильма не менее двух минут. Персонажи должны быть нарисованы собственноручно в любом программном пакете для работы с графикой.

Задание 6.

Разработать дизайн сайта в Adobe Photoshop. Тематика сайта согласовывается с преподавателем. Должно быть не менее пяти уникальных страниц (header и footer сайта могут повторяться).

Задание 7.

Разработать верстку макетов сайта, используя HTML5. Макеты согласовываются с преподавателем. Должно быть не менее пяти уникальных страниц (header и footer сайта могут повторяться).