

УТВЕРЖДАЮ  
 Первый проректор, проректор по учебной  
 работе

\_\_\_\_\_ А.Е. Рудин

« 30 » июня 2020 г.

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

**Б1.В.08**

(Индекс дисциплины)

**Мультимедийные технологии и компьютерная графика в  
 рекламе и СМИ**

(Наименование дисциплины)

Кафедра: **16** Дизайна рекламы

Код

Наименование кафедры

Направление подготовки: 54.04.01 Дизайн

Профиль подготовки: Графический дизайн в мультимедиа

Уровень образования: Магистратура

### План учебного процесса

Составляющие учебного процесса		Очное обучение	Очно-заочное обучение	Заочное обучение
Контактная работа обучающихся с преподавателем по видам учебных занятий и самостоятельная работа обучающихся (часы)	Всего	<b>108</b>		
	Аудиторные занятия	<b>51</b>		
	Лекции			
	Лабораторные занятия			
	Практические занятия	51		
	Самостоятельная работа	21		
	Промежуточная аттестация	<b>36</b>		
Формы контроля по семестрам (номер семестра)	Экзамен	2		
	Зачет			
	Контрольная работа			
	Курсовой проект (работа)			
<b>Общая трудоемкость дисциплины (зачетные единицы)</b>		<b>3</b>		

Форма обучения:	Распределение зачетных единиц трудоемкости по семестрам											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Очная		<b>3</b>										
Очно-заочная												
Заочная												

Рабочая программа составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению 54.04.01 Дизайн

на основании учебного плана № 2/1/433

# 1. ВВЕДЕНИЕ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

## 1.1. Место преподаваемой дисциплины в структуре образовательной программы

Блок 1: Базовая  Обязательная  Дополнительно является факультативом   
 Вариативная  По выбору

## 1.2. Цель дисциплины

Сформировать компетенции обучающегося в области мультимедийных технологий и компьютерной графики в рекламе и СМИ.

## 1.3. Задачи дисциплины

- Рассмотреть мультимедийные технологии, используемые при создании современной рекламы и цифровых медийных продуктов.
- Раскрыть приемы в области программ компьютерного видеомонтажа и методов композитинга.
- Продемонстрировать применения основ и приемов композиционных закономерностей и опытом применения мультимедийных технологий в рекламе и СМИ

## 1.4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Код компетенции	Формулировка компетенции	Этап формирования
ПК-4	Подготовленность к владению рисунком, навыками линейно-конструктивного построения и основами академической живописи и скульптуры, способностью к творческому проявлению своей индивидуальности и профессиональному росту	<i>Первый</i>
<b>Планируемые результаты обучения</b> Знать: 1) Принципы проектирования различных продуктов с использованием программ компьютерного видеомонтажа и методов композитинга. Уметь: 1) Совмещать ранее приобретенные знания в области векторной, растровой и мультимедийной графики со знаниями программ и технологий видео-монтажа Владеть: 1) Навыками применения основ и приемов композиционных закономерностей и опытом применения мультимедийных технологий в рекламе и СМИ		

## 1.5. Дисциплины (практики) образовательной программы, в которых было начато формирование компетенций, указанных в п.1.4:

- Академический рисунок (ПК-4)
- Академическая живопись (ПК-4)

## 2. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Наименование и содержание учебных модулей, тем и форм контроля	Объем (часы)		
	очное обучение	очно-заочное обучение	заочное обучение
<b>Учебный модуль 1. Основы видеомонтажа в программе Adobe After Effects</b>			
Тема 1. Особенности интерфейса программы. Инструменты, импорт, файловые форматы, композитинг. Создание коротких видеороликов, иллюстрирующих знание материала.	2		
Тема 2. Создание эффектов, анимация. Базовые эффекты и «присеты». Возможности анимации в программе. Создание коротких видеороликов, иллюстрирующих знание материала.	5		

Наименование и содержание учебных модулей, тем и форм контроля	Объем (часы)		
	очное обучение	очно-заочное обучение	заочное обучение
Тема 3. <b>Adobe After Effects, как инструмент создания видеорекламы.</b> 3D возможности, выражения как форма программирования, звуковой монтаж. Создание коротких видеороликов, иллюстрирующих знание материала.	5		
Тема 4. <b>Выбор стилистического решения.</b> Сценарная заявка, раскадровка и подбор материала. Эволюция телевизионной рекламы бренда. Принципы написания слоганов. Изучение аналогов, выбор стилистического решения и создание пробных видеоматериалов средствами Adobe After Effect. Основы написания сценарной заявки и создания раскадровки рекламного ролика, знакомство с аналогами. Съемка и подбор видеоматериала.	5		
Тема 5. <b>Видеомонтаж авторского рекламного видеоролика</b> Монтаж и компоновка на примере потенциальной сцены. Окончательный просчет проекта и программы сжатия видеоматериалов.	5		
Тема 6. <b>Графика к документальным и художественным фильмам, межпрограммный фон телеканала.</b> Знакомство с аналогами графических работ к документальным и художественным фильмам. Презентация на тему «Тенденции в межпрограммном фоне телеканала».	5		
Тема 7. <b>Раскадровка и монтаж серии заставок для межпрограммного фона телеканала.</b> Выбор стилистического решения, создание раскадровки и монтаж серии коротких заставок, роликов анонсов и элементов графического оформления телеканала.	5		
<b>Текущий контроль 1 (просмотр)</b>	2		
<b>Учебный модуль 2 Мультимедийная реклама и цифровые СМИ</b>			
Тема 8. <b>Свойства мультимедиа-рекламы и цифровых СМИ</b> Интерактивность, интеграция многих видов информации, иммерсивность, гипермедийность, нарративность. Просмотр и анализ мультимедийной рекламы и цифровых медийных проектов. Методы оценивания мультимедийных произведений. Пользовательская оценка мультимедийного проекта.	5		
Тема 9. <b>Этапы и технология создания мультимедийных продуктов</b> Принципы создания, этапы и технологии. Обзор программного обеспечения, предназначенного для создания интерактивных игр, мультимедийных приложений, обучающих электронных курсов, веб-проектов и т.д	5		
Тема 10. <b>Interlude как инструмент создания интерактивного видео</b> Интерфейс и возможности программы Interlude. Анализ примеров.	6		
Тема 11. <b>Концепция интерактивной видеорекламы, сценарий и раскадровка</b> Разработка концепции, написание сценария, создание раскадровки интерактивной видеорекламы.	6		
Тема 12. <b>Разработка дизайн-концепции пользовательского интерфейса</b> Принципы проектирования мультимедийных пользовательских интерфейсов; разработка информационного наполнения; проектирование взаимодействий; проектирование форм представления информации. Проектирование и разработка навигационной, информационной, функциональной структуры и визуального оформления интерактивной видеорекламы. Подготовка видео и анимации/или частичная их заменена неподвижными изображениями; подготовка иллюстраций, пиктограмм, графиков и звука.	6		
Тема 13 <b>Создание прототипа интерактивной видеорекламы в программе Interlude</b> Прототип как интерактивная модель, визуализирующая дизайн-концепцию интерактивной видеорекламы и реализующая набор сценариев использования мультимедийного продукта. Создание, тестирование и оценка прототипа интерактивной видеорекламы.	8		
<b>Текущий контроль 2 (просмотр)</b>	2		
<b>Промежуточная аттестация по дисциплине (экзамен)</b>	36		
<b>ВСЕГО:</b>	<b>108</b>		

Наименование и содержание учебных модулей, тем и форм контроля	Объем (часы)		
	очное обучение	очно-заочное обучение	заочное обучение

### 3. ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

#### 3.1. Лекции не предусмотрено

#### 3.2. Практические и семинарские занятия

Номера изучаемых тем	Практические и семинарские занятия	Очное обучение		Очно-заочное обучение		Заочное обучение	
		Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)
1	особенности интерфейса программы <i>семинар</i>	2	2				
2	создание эффектов, анимация. <i>семинар</i>	2	4				
3	анализ возможностей Adobe After Effects, как инструмент создания видеорекламы <i>Практическая работа</i>	2	4				
4	выбор стилистического решения <i>Практическая работа</i>	2	4				
5	Выполнение видеомонтажа авторского рекламного видеоролика <i>Практическая работа</i>	2	4				
6	анализ применения графики к документальным и художественным фильмам, межпрограммный фон телеканала <i>Практическая работа</i>	2	4				
7	Выполнение раскадровки и монтажа серии заставок для межпрограммного фона телеканала. <i>Практическая работа</i>	2	4				
8	Создание графического изображения на основе Свойств мультимедиа-рекламы и цифровых СМИ <i>Практическая работа</i>	2	4				
9	Разработка этапов и технологии создания мультимедийных продуктов <i>Практическая работа</i>	2	4				
10	Создание графического изображения на основе Interlude как инструмента создания интерактивного видео <i>Практическая работа</i>	2	4				
11	Разработка концепции интерактивной видеорекламы, сценарий и раскадровка	2	4				

Номера изучаемых тем	Практические и семинарские занятия	Очное обучение		Очно-заочное обучение		Заочное обучение	
		Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)
	<i>Практическая работа</i>						
12	Разработка дизайн-концепции пользовательского интерфейса <i>Практическая работа</i>	2	4				
13	Создание прототипа интерактивной видеорекламы в программе Interlude <i>Практическая работа</i>	2	5				
<b>ВСЕГО:</b>			<b>51</b>				

**3.3. Лабораторные занятия**  
не предусмотрено

#### 4. КУРСОВОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ

не предусмотрено

#### 5. ТЕКУЩИЙ КОНТРОЛЬ УСПЕВАЕМОСТИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ

Номера учебных модулей, по которым проводится контроль	Форма контроля знаний	Очное обучение		Очно-заочное обучение		Заочное обучение	
		Номер семестра	Кол-во	Номер семестра	Кол-во	Номер семестра	Кол-во
1,2	<i>Просмотр</i>	2	2				

#### 6. САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА ОБУЧАЮЩЕГОСЯ

Виды самостоятельной работы обучающегося	Очное обучение		Очно-заочное обучение		Заочное обучение	
	Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)
Подготовка к практическим (семинарским) и лабораторным занятиям	2	21				
Подготовка к экзаменам**	2	36				
<b>ВСЕГО:</b>			<b>57</b>			

#### 7. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

**7.1. Характеристика видов и используемых инновационных форм учебных занятий**

Наименование видов учебных занятий	Используемые инновационные формы	Объем занятий в инновационных формах (часы)		
		очное обучение	очно-заочное обучение	заочное обучение
Лекции	<i>Не предусмотрено</i>			
Практические и семинарские занятия	<i>Поиск вариантов решения проблемных ситуаций (case-study),</i>	23		
Лабораторные занятия	<i>Не предусмотрено</i>			

Наименование видов учебных занятий	Используемые инновационные формы	Объем занятий в инновационных формах (часы)		
		очное обучение	очно-заочное обучение	заочное обучение
<b>ВСЕГО:</b>		23		

## 7.2. Балльно-рейтинговая система оценивания успеваемости и достижений обучающихся

### Перечень и параметры оценивания видов деятельности обучающегося

№ п/п	Вид деятельности обучающегося	Весовой коэффициент значимости, %	Критерии (условия) начисления баллов
1	Аудиторная активность: посещение лекций и практических (семинарских) занятий,	20	5 баллов за работу на практических занятиях (17 занятий в семестре по 3 часа), Максимум баллов 85 баллов Максимум 15 балла за подготовку к практическим занятиям – сбор материала <b>Максимум 100 баллов</b>
2	прохождение текущего контроля	40	50 баллов за каждый текущий контроль (2 просмотра в семестре) <b>Максимум 100 баллов</b>
3	Сдача экзамена	40	Ответ на теоретический вопрос (полнота, владение терминологией, затраченное время) – максимум 40 баллов.. Выполнение творческих заданий-60 баллов <b>Максимум 100 баллов.</b>
<b>Итого (%):</b>		<b>100</b>	

### Перевод балльной шкалы в традиционную систему оценивания

Баллы	Оценка по нормативной шкале	
86 - 100	5 (отлично)	Зачтено
75 – 85	4 (хорошо)	
61 – 74		
51 - 60		
40 – 50	3 (удовлетворительно)	Не зачтено
17 – 39	2 (неудовлетворительно)	
1 – 16		
0		

## 8. ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

### 8.1. Учебная литература

#### а) основная учебная литература

- Крапивенко А.В. Технологии мультимедиа и восприятие ощущений [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Крапивенко А.В.— Электрон. текстовые данные.— М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2015.— 272 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/6475>.— ЭБС «IPRbooks»
- Сычев А.В. Web-технологии. Учебное пособие. М.: ИНТУИТ. 2016 — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/16041>.— ЭБС «IPRbooks», по паролю.

#### б) дополнительная учебная литература

- Николаева С.А. Графика в веб-дизайне: метод.ук. – Николаева С.А., СПб:ФГОБУ ВПО СПГУТД, 2015 г. – 22 с. - Режим доступа: <http://publish.sutd.ru>

2. Шемшуренко Е. Г. Компьютерные технологии в дизайне: метод.ук. – Шемшуренко Е. Г. СПб:ФГОБУ ВПО СПГУТД, 2015 г. – 0,9 п.л. - Режим доступа: <http://publish.sutd.ru>
3. Кузнецов П.А. Политическая реклама. Теория и практика [Электронный ресурс]: учебное пособие для студентов вузов, обучающихся по специальностям «Реклама», «Связи с общественностью»/ Кузнецов П.А.— Электрон. текстовые данные.— М.: ЮНИТИ-ДАНА, 2015.— 127 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/52633>.— ЭБС «IPRbooks»

### 8.2. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине

1. Информационные технологии [Электронный ресурс]: методические указания для обучающихся специальности 54.04.01 — Дизайн. Магистратура (дневное отделение)/ сост. С. А. Николаева.- СПб.: СПГУТД, 2016. – 46 с. — Режим доступа: [http://publish.sutd.ru/tp\\_ext\\_inf\\_publish.php?id=2016502](http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2016502), по паролю.
2. Эффективная аудиторная и самостоятельная работа обучающихся [Электронный ресурс]: методические указания / сост. С. В. Спицкий. — СПб.: СПбГУПТД, 2015. – Режим доступа: [http://publish.sutd.ru/tp\\_get\\_file.php?id=2015811](http://publish.sutd.ru/tp_get_file.php?id=2015811), по паролю.
3. Организация самостоятельной работы обучающихся [Электронный ресурс]: методические указания / сост. И. Б. Караулова, Г. И. Мелешкова, Г. А. Новоселов. – СПб.: СПГУТД, 2014. – 26 с. – Режим доступ [http://publish.sutd.ru/tp\\_get\\_file.php?id=2014550](http://publish.sutd.ru/tp_get_file.php?id=2014550), по паролю.

### 8.3. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", необходимых для освоения дисциплины

1. Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]: <http://www.iprbookshop.ru>
2. Электронная библиотека учебных изданий СПбГУПТД [Электронный ресурс]: <http://publish.sutd.ru>

### 8.4. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости):

1. Adobe Creative Cloud for Teams.

### 8.5. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

1. Компьютеры: PC, Macintosh.
2. Телевизор с диагональю 107см для демонстрации уроков, примеров и презентаций.
3. Проекторы.
4. Подборки образцов работ студентов по темам в электронном и печатном виде.

### 8.6. Иные сведения и (или) материалы

не предусмотрено

## 9. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Виды учебных занятий и самостоятельная работа обучающихся	Организация деятельности обучающегося
Лекции	Не предусмотрено
Практические занятия	<p>На практических занятиях (семинарах) разъясняются теоретические положения курса, обучающиеся работают с конкретными ситуациями, овладевают навыками сбора, анализа и обработки информации для принятия самостоятельных решений, навыками подготовки информационных обзоров и аналитических отчетов по соответствующей тематике; навыками работы в малых группах; развивают организаторские способности по подготовке коллективных проектов.</p> <p>Подготовка к практическим занятиям предполагает следующие виды работ:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• работа с информационными источниками, с иллюстративным материалом;</li> <li>• подготовка ответов к контрольным вопросам,</li> <li>• просмотр рекомендуемой литературы</li> <li>• поиск композиционных решений путем эскизирования</li> </ul>



Виды учебных занятий и самостоятельная работа обучающихся	Организация деятельности обучающегося
	<ul style="list-style-type: none"> <li>подбор и анализ аналогов</li> </ul>
Лабораторные занятия	Не предусмотрено
Самостоятельная работа	<p>Данный вид работы предполагает расширение и закрепление знаний, умений и навыков, усвоенных на аудиторных занятиях путем самостоятельной проработки учебно-методических материалов по дисциплине и другим источникам информации;</p> <p>Самостоятельная работа выполняется индивидуально, а также может проводиться под руководством (при участии) преподавателя.</p> <p>Следует предварительно изучить методические указания по выполнению самостоятельной работы,</p> <p>- сбор материалов по изучаемой теме;</p> <p><b>При подготовке к экзамену</b> необходимо ознакомиться с демонстрационным вариантом задания (фондом студенческих работ по заданным темам, перечнем вопросов для устного собеседования), получить консультацию у преподавателя, оформить выполненные графические работы.</p>

## 10. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

### 10.1. Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания

#### 10.1.1. Показатели оценивания компетенций на этапах их формирования

Код компетенции / этап освоения	Показатели оценивания компетенций	Наименование оценочного средства	Представление оценочного средства в фонде
ПК- 4/ <i>Первый этап</i>	Объясняет структуру написания сценарной заявки, особенности подготовки видео-материала. Объясняет исторические аспекты, направления, стили, тренды современной мультимедийной рекламы.	Вопросы для устного собеседования	<i>Перечень вопросов для устного собеседования (27 вопросов)</i>
	Создает видео-продукт и видео-графику для кино и телевидения, применяя методы композитинга	Творческое задание	<i>Один тип заданий</i>
	Представляет разработанную концепцию рекламного видео-продукта, реализует на практике полученные навыки профессионального дизайнера.	Творческое задание	<i>Один тип заданий</i>

#### 10.1.2. Описание шкал и критериев оценивания сформированности компетенций

##### Критерии оценивания сформированности компетенций

Баллы	Оценка по традиционной шкале	Критерии оценивания сформированности компетенций
		Устное собеседование
86 - 100	5 (отлично)	Обучающийся показывает всестороннее, систематическое и глубокое знание основного и дополнительного учебного материала, умеет свободно выполнять задания, предусмотренные программой; усвоил основную и знаком с дополнительной рекомендованной литературой; может объяснить взаимосвязь основных понятий дисциплины в их значении для последующей профессиональной деятельности; проявляет творческие

		способности в понимании, изложении и использовании учебного материала. Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.
75 – 85	4 (хорошо)	Обучающийся показывает достаточный уровень знаний в пределах основного учебного материала, без существенных ошибок выполняет предусмотренные в программе задания; усвоил основную литературу, рекомендованную в программе; способен объяснить взаимосвязь основных понятий дисциплины при дополнительных вопросах преподавателя. Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.
61 – 74		Допускает не существенные погрешности в ответе на экзамене и при выполнении экзаменационных заданий, устраняет их без помощи преподавателя. Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.
51 - 60	3 (удовлетворительно)	Обучающийся показывает знания основного учебного материала в минимальном объеме, необходимом для дальнейшей учебы; справляется с выполнением заданий, предусмотренных программой, допуская при этом большое количество не принципиальных ошибок; знаком с основной литературой, рекомендованной программой. Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.
40 – 50		Допускает существенные погрешности в ответе на экзамене и при выполнении экзаменационных заданий, но обладает необходимыми знаниями для их устранения под руководством преподавателя. Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.
17 – 39	2 (неудовлетворительно)	Обучающийся обнаруживает пробелы в знаниях основного учебного материала, допускает принципиальные ошибки в выполнении предусмотренных программой заданий, не знаком с рекомендованной литературой, не может исправить допущенные ошибки. Как правило, оценка "не удовлетворительно" ставится обучающимся, которые не могут продолжить обучение или приступить к профессиональной деятельности по окончании вуза без дополнительных занятий по соответствующей дисциплине. Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.
1 – 16		Обучающийся допускает грубейшие ошибки в знаниях основного материала, проявляет слабую осведомленность в основных понятиях мультимедийных технологий Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.
0		Полное отсутствие показателей сформированности компетенций. Студент не посещал занятий Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.

## 10.2. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующие этапы формирования компетенций

### 10.2.1. Перечень вопросов (тестовых заданий), разработанный в соответствии с установленными этапами формирования компетенций



№ п/п	Формулировка вопросов	№ темы
1	Основные задачи можно выполнять с помощью программы Adobe After Effects при создании видеорекламы	1
2	Способы представления времени в проекте (программа Adobe After Effects)	1
3	Типы файлов, поддерживаемые программой Adobe After Effects, особенности каждого из форматов	1
4	Приемы компьютерной анимации в Adobe After Effects	2
5	Стильная шейповая анимация в программе Adobe After Effects	2
6	Импортирование и анимирование векторного файла в Adobe After Effects	2
7	Особенности настройки рабочего пространства при работе с трехмерными композициями в Adobe After Effects	3
8	Специфика работы со звуком в Adobe After Effects	3
9	Принципы написания слоганов для видеорекламы	4
10	Преимущества раскадровки рекламного ролика. Связь сценария и раскадровки анимационного ролика/видеоролика.	4
11	Основные принципы монтажа рекламного видеоролика	5

12	Программы для сжатия видеоматериалов	5
13	Цели и задачи применения компьютерной графики в теле- и видеофильмах	6
14	Основные принципы создания современного оформления телеканала	7
15	Элементы графического оформления телеканала	7
16	Основные характеристики мультимедиа-рекламы	8
17	Критерии оценки мультимедийного произведения	8
18	Принципы создания мультимедийных продуктов. Этапы разработки и создания.	9
19	Общая характеристика программного обеспечения, предназначенного для создания интерактивных игр, мультимедийных приложений, обучающих электронных курсов, веб-проектов и т.д.	9
20	Возможности и ограничения применения программы Interlude для создания интерактивных мультимедийных проектов	10
21	В чем специфика создания интерактивной видеорекламы в программе Interlude	10
22	Специфика сценария мультимедийного произведения	11
23	Раскадровка – отражение мультимедийной природы цифрового проекта	11
24	Принципы проектирования мультимедийных пользовательских интерфейсов	12
25	Навигационная структура? Типы навигационных структур и возможность их реализации в программе Interlude	12
26	Цели и задачи прототипа мультимедийного проекта	13
27	Эффективный прототип мультимедийного проекта	13

**Вариант тестовых заданий, разработанных в соответствии с установленными этапами формирования компетенций – не предусмотрено**

**10.2.2. Перечень тем докладов (рефератов, эссе, пр.), разработанных в соответствии с установленными этапами формирования компетенций - не предусмотрено**

**Вариант типовых заданий (задач, кейсов), разработанных в соответствии с установленными этапами формирования компетенций**

№ п/п	Условия типовых задач (задач, кейсов)	Ответ
1	<b>Задание</b> <i>Создать видео-графику для кино и телевидения, применяя методы композитинга</i>	 <p>пример выполнения задания</p>
2	<b>Задание</b> <i>Разработать концепцию рекламного видео-продукта</i>	 <p>пример выполнения задания</p>

**10.3. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, владений (навыков и (или) практического опыта деятельности), характеризующих этапы формирования компетенций**

**10.3.1. Условия допуска обучающегося к сдаче (экзамена, зачета и / или защите курсовой работы) и порядок ликвидации академической задолженности**

Положение о проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся (принято на заседании Ученого совета 31.08.2013г., протокол № 1)

### 10.3.2. Форма проведения промежуточной аттестации по дисциплине

устная  письменная  компьютерное тестирование  иная\*

\* Форма проведения промежуточной аттестации – просмотр практических работ по использованию мультимедийных технологий и компьютерной графики в рекламе и СМИ, а также устное собеседование.

### 10.3.3. Особенности проведения экзамена

Экзамен проводится в форме просмотра творческих заданий. Студенту задаются вопросы теоретические вопросы по пройденным учебным модулям, вопросы по выполненным творческим заданиям, в соответствии с показателями оценивания компетенций