

«МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДИЗАЙНЕ»

Б1.В.ДВ.3.1

Дисциплина «Мультимедийные технологии в дизайне» предназначена для студентов, обучающихся по направления подготовки – 54.03.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн», квалификация - бакалавр входит в вариативную часть дисциплин по выбору блока Б1.

1. Цели и задачи дисциплины

Целями изучения дисциплины «Мультимедийные технологии в дизайне» являются развитие у обучающихся теоретических знаний и практических навыков по использованию мультимедийных технологий, объединяющих работу со статической и динамической графикой, текстовой и звуковой информацией; изучении программных продуктов для работы с различными видами информации и получение практических навыков создания мультимедийных продуктов с целью использования полученных знания в профессиональной деятельности и формировании необходимых компетенций.

Основными задачами дисциплины являются:

- формирование взгляда на разработку мультимедиа данных как на естественную и необходимую компоненту деятельности специалиста по связям с общественностью;
- овладение базовыми знаниями, лежащими в основе подготовки мультимедиа данных;
- формирование навыков разработки мультимедиа данных с использованием высокоуровневых авторских программных средств.

2. Место дисциплины в структуре ОП бакалавриата

Дисциплина «Мультимедийные технологии в дизайне» относится к вариативной части дисциплин блока 1 (Б1) ОП бакалавриата.

Изучение дисциплины базируется на знаниях и умениях, полученных обучающимися при изучении дисциплин «Основы производственного мастерства», «Информационные технологии в дизайне», «Компьютерные технологии».

Дисциплина «Мультимедийные технологии в дизайне» является предшествующей для изучения дисциплин «Технологии полиграфии», «Основы WEB – дизайна», «Проектирование».

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих общепрофессиональных и профессиональных компетенций в соответствии с ФГОС ВО и образовательной программой по данному направлению подготовки:

ОПК-6 – способность решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности;

ПК-6 – способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

– понятие мультимедийных технологий; принцип покадрового видео; расширенные возможности мультимедийных графических программ;

– типы элементов управления форм; основные понятия звука (интенсивность, уровень звукового давления и громкости, типы звуковых волн, реверберация); приемы профессиональной работы с мультимедийными редакторами;

– тоновую и цветовую коррекцию; особенности различных видов анимации; приемы создания оптимизированных изображений.

Уметь:

– создавать послойное изображение; работать с контурами; экспортировать оптимизированные изображения;

– анимировать объекты растровой и векторной графики; создавать анимированный фон; работать со звуковым оформлением видео;

– создавать движущийся текст; создавать покадровую анимацию; анимировать графические трехмерные примитивы.

Владеть:

– навыками использования фильтров освещения и визуализации; создавать анимацию формы и движения; разрабатывать сценарии;

– приемами импорта звуковых файлов в видео; приемами создания клипов; навыками размещения элементов мультимедиа на web-страницах;

– навыками создания титров; навыками преобразования мультимедийных файлов в другие форматы; навыками создания мультимедийных проектов.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетных единицы, 108 часа.