

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Воронежский государственный технический университет»

УТВЕРЖДАЮ

Декан факультета информационных
технологий и компьютерной безопасности

/ П. Ю. Гусев /

31 августа 2023 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
дисциплины (модуля)
Мультимедийные
приложения в рекламе и
полиграфии

Направление подготовки (специальность) 09.04.02 Информационные системы
и технологии

Магистерская программа Информационный анализ и синтез объектов про-
мышленного дизайна

Квалификация выпускника магистр

Нормативный период обучения 2 года/ 2 года 3 месяца

Форма обучения Очная/Очно-Заочная

Год начала подготовки 2023 г.

Автор(ы) программы _____ В.Н. Семькин

Заведующий кафедрой
Графики, конструирования
и информационных технологий
в промышленном дизайне _____ А.В. Кузовкин

Руководитель ОПОП _____ А.В. Кузовкин

Воронеж 2023

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. Цели дисциплины

Получение знаний по методам и принципам разработки рекламной документации на основе применения мультимедийных приложений

1.2. Задачи освоения дисциплины

- изучение программного обеспечения, направленного на визуализацию проекта, его презентацию заказчику и разработку рекламной документации;
- развитие способностей к правильному и однозначному определению перечня и состава необходимой рекламной документации на изделия промышленного дизайна;
- изучение маркетинговых трендов в области промышленного дизайна, определяющих правила оформления рекламной продукции и полиграфической документации.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

Дисциплина «Мультимедийные приложения в рекламе и полиграфии» относится к дисциплинам блока ФТД.

3. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Процесс изучения дисциплины «Мультимедийные приложения в рекламе и полиграфии» направлен на формирование следующих компетенций:

ПК-1 - Способен осуществлять организационное и технологическое обеспечение проектирования и дизайна ИС

ПК-3 - Способен разрабатывать рекомендации по повышению эргономичности продукции на основе результатов научных исследований

Компетенция	Результаты обучения, характеризующие сформированность компетенции
ПК-1	Знать правила проектирования и дизайна ИС
	Уметь осуществлять организационное и технологическое обеспечение дизайна на основе мультимедийных приложений
	Владеть навыками проектирования и дизайна
ПК-3	Знать методики проведения научных исследований в области эргономики
	Уметь разрабатывать рекомендации по повышению эргономичности продукции
	Владеть навыками разработки рекомендаций для повышения эргономичности продукции

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоемкость дисциплины «Мультимедийные приложения в рекламе и полиграфии» составляет 2 з.е.

**Распределение трудоемкости дисциплины по видам занятий
очная форма обучения**

Виды учебной работы	Всего часов	Семестры
		2
Аудиторные занятия (всего)	16	16
В том числе:		
Лекции	4	4
Лабораторные работы (ЛР)	12	12
Самостоятельная работа	56	56
Виды промежуточной аттестации - зачет	+	+
Общая трудоемкость:		
академические часы	72	72
зач.ед.	2	2

очно-заочная форма обучения

Виды учебной работы	Всего часов	Семестры
		2
Аудиторные занятия (всего)	16	16
В том числе:		
Лекции	4	4
Лабораторные работы (ЛР)	12	12
Самостоятельная работа	56	56
Виды промежуточной аттестации - зачет	+	+
Общая трудоемкость:		
академические часы	72	72
зач.ед.	2	2

5. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

5.1 Содержание разделов дисциплины и распределение трудоемкости по видам занятий

очная форма обучения

№ п/п	Наименование темы	Содержание раздела	Лекц	Лаб. зан.	СРС	Всего, час
1	Оформление рекламных материалов и полиграфической продукции с помощью мультимедийных приложений	Виды рекламной документации. Классификация рекламных материалов по степени эффективности использования. Понятие полиграфии и полиграфической продукции. Оформление различных рекламных материалов согласно дизайн-моделям продукции, спецификаций и схем сборки-разборки изделий средствами двумерных и трехмерных систем автоматизированного проектирования с учетом трендов индустрии.	2	6	28	36
2	Оформление рекламной документации и графической продукции на основе трехмерных моделей	Получение в современных графических системах качественных фотореалистичных материалов для достижения маркетинговых целей проектов. Возможности современных графических пакетов по автоматической генерации рекламных материалов согласно выполненной компьютерной модели изделия. Получение высококачественных рендеров: разновидности систем и основные настройки.	2	6	28	36
Итого			4	12	56	72

очно-заочная форма обучения

№ п/п	Наименование темы	Содержание раздела	Лекц	Лаб. зан.	СРС	Всего, час
1	Оформление рекламных материалов и полиграфической продукции с помощью мультимедийных приложений	Виды рекламной документации. Классификация рекламных материалов по степени эффективности использования. Понятие полиграфии и полиграфической продукции. Оформление различных рекламных материалов согласно дизайн-моделям продукции, спецификаций и схем сборки-разборки изделий средствами двумерных и трехмерных систем автоматизированного проектирования с учетом трендов индустрии.	2	6	28	36
2	Оформление рекламной документации и графической продукции на основе трехмерных моделей	Получение в современных графических системах качественных фотореалистичных материалов для достижения маркетинговых целей проектов. Возможности современных графических пакетов по автоматической генерации рекламных материалов согласно выполненной компьютерной модели изделия. Получение высококачественных рендеров: разновидности систем и основные настройки.	2	6	28	36
Итого			4	12	56	72

5.2 Перечень лабораторных работ

1. Основы создания рекламной документации с использованием функционала современных САПР.
2. Основы создания рекламной документации с использованием функционала современных графических систем.
3. Рендер компьютерной модели: настройки и этапы работы.
4. Цвет и светотень как основные факторы повышения продаж изделий промышленного дизайна.
5. Составление собственного портфолио дизайнера.

6. ПРИМЕРНАЯ ТЕМАТИКА КУРСОВЫХ ПРОЕКТОВ (РАБОТ) И КОНТРОЛЬНЫХ РАБОТ

В соответствии с учебным планом освоение дисциплины не предусматривает выполнение курсового проекта (работы) или контрольной работы.

7. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

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

7.1.1 Этап текущего контроля

Результаты текущего контроля знаний и межсессионной аттестации оцениваются по следующей системе:

«аттестован»;

«не аттестован».

Компетенция	Результаты обучения, характеризующие сформированность компетенции	Критерии оценивания	Аттестован	Не аттестован
ПК-1	Знать правила проектирования и дизайна ИС	Тест	Выполнение работ в срок, предусмотренный в	Невыполнение работ в срок, предусмотренный в

			рабочих программах	рабочих программах
	Уметь осуществлять организационное и технологическое обеспечение дизайна на основе мультимедийных приложений	Решение стандартных практических задач	Выполнение работ в срок, предусмотренный в рабочих программах	Невыполнение работ в срок, предусмотренный в рабочих программах
	Владеть навыками проектирования и дизайна	Решение прикладных задач в конкретной предметной области	Выполнение работ в срок, предусмотренный в рабочих программах	Невыполнение работ в срок, предусмотренный в рабочих программах
ПК-3	Знать методики проведения научных исследований в области эргономики	Тест	Выполнение работ в срок, предусмотренный в рабочих программах	Невыполнение работ в срок, предусмотренный в рабочих программах
	Уметь разрабатывать рекомендации по повышению эргономичности продукции	Решение стандартных практических задач	Выполнение работ в срок, предусмотренный в рабочих программах	Невыполнение работ в срок, предусмотренный в рабочих программах
	Владеть навыками разработки рекомендаций для повышения эргономичности продукции	Решение прикладных задач в конкретной предметной области	Выполнение работ в срок, предусмотренный в рабочих программах	Невыполнение работ в срок, предусмотренный в рабочих программах

7.1.2 Этап промежуточного контроля знаний

Результаты промежуточного контроля знаний оцениваются в 2 семестре для очной формы обучения, 2 семестре для очно-заочной формы обучения по двухбалльной системе:

«зачтено»

«не зачтено»

Компетенция	Результаты обучения, характеризующие сформированность компетенции	Критерии оценивания	Зачтено	Не зачтено
ПК-1	Знать правила проектирования и дизайна ИС	Тест	Выполнение теста на 70-100%	Выполнение менее 70%
	Уметь осуществлять организационное и технологическое обеспечение дизайна на основе мультимедийных приложений	Решение стандартных практических задач	Продемонстрирован верный ход решения в большинстве задач	Задачи не решены
	Владеть навыками проектирования и дизайна	Решение прикладных задач в конкретной предметной области	Продемонстрирован верный ход решения в большинстве задач	Задачи не решены
ПК-3	Знать методики проведения научных исследований в области	Тест	Выполнение теста на 70-100%	Выполнение менее 70%

	эргономики			
	Уметь разрабатывать рекомендации по повышению эргономичности продукции	Решение стандартных практических задач	Продемонстрировать верный ход решения в большинстве задач	Задачи не решены
	Владеть навыками разработки рекомендаций для повышения эргономичности продукции	Решение прикладных задач в конкретной предметной области	Продемонстрировать верный ход решения в большинстве задач	Задачи не решены

7.2 Примерный перечень оценочных средств (типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности)

7.2.1 Примерный перечень заданий для подготовки к тестированию

1. Документы «по происхождению» не подразделяются на:

- документ личного происхождения;
- архивный документ;
- официальный документ;
- служебный документ.

2 Какой из представленных документов не является конструкторским:

- чертеж;
- спецификация;
- электронная модель;
- техническое задание.

3 К документам, предназначенным для использования в электронном представлении, не относятся:

- электронная модель детали;
- электронная схема сборки-разборки изделия;
- электронная модель сборочной единицы;
- электронная структура изделия.

4 К какой категории САПР относятся мультимедийные продукты?

- легкие САПР;
- средние САПР;
- тяжелые САПР;
- комплексные САПР.

5 К способам задания кривых не относится:

- экстраполяции;
- по точкам кривой;
- задающей ломаной;
- аппроксимацией набора точек.

6 К какой категории САПР относится nanoCAD?

- легкие САПР;
- средние САПР;
- тяжелые САПР;
- комплексные САПР.

7 К видам объектной привязки не относится:

- центр;
- квадрант;
- продленное пересечение;
- мнимое пересечение.

8 Какая из перечисленных операций в САПР двумерной графики не является булевой:

- объединение;
- отрицание;
- вычитание;
- пересечение.

9 Требования к изделию, не выраженные через геометрическую модель или атрибуты и оформленные в виде текста:

- эксплуатационные требования;
- конструкторские требования;
- технические требования;
- эргономические требования.

10 Какой формат файлов не создается посредством графических редакторов?

- cdw;
- kdw;
- a3d;
- ipt.

7.2.2 Примерный перечень заданий для решения стандартных задач

1. Что наиболее точно определяет понятие «мультимедиа»?

- Использование только видеоматериалов в рекламе
- Комплекс средств, позволяющих работать с разнородными данными (текст, графика, звук, видео) в диалоговом режиме
- Программное обеспечение для редактирования фотографий
- Система передачи текстовых сообщений.

2. Какие компоненты входят в мультимедийные технологии?

- Звук и текст
- Видео и анимация
- Графика и фото
- Все перечисленное.

3. Что из перечисленного является примером мультимедийного рекламного оборудования?

- Обычная бумажная листовка
- Светодиодный экран/Видеостена
- Радиореклама (только звук)
- Газетная статья

4. Какая технология используется для создания интерактивных рекламных вывесок?

- Digital Signage
- Текстовый редактор

- Кабельное телевидение

- Звукозапись.

5. Что такое «гипермедиа»?

- Вид рекламной анимации

- Мультимедиа с использованием гиперссылок для создания нелинейной структуры

- Разновидность наружной рекламы

- Технология быстрой печати

6. Для чего используются VR-технологии (виртуальная реальность) в рекламе?

- Только для создания текста

- Для создания иммерсивного опыта, позволяющего «примерить» товар

- Для передачи звука по радио

- Для верстки печатных каталогов

7. Что из перечисленного относится к программным средствам мультимедиа?

- Проектор

- Монитор

- Flash-анимация/Видеоредакторы

- Видеокамера

8. Какую основную задачу выполняют мультимедийные технологии в рекламе?

- Уменьшение стоимости рекламы

- Повышение интерактивности и привлекательности рекламного сообщения

- Замена всех текстовых сообщений звуковыми

- Исключение использования изображений

9. Важная особенность мультимедиа технологии является:

- анимация

- многозадачность

- интерактивность

- оптимизация

10. В чем состоит разница между слайдами презентации и страницами книги?

- переход между слайдами осуществляется с помощью управляющих объектов

- на слайдах кроме текста могут содержаться мультимедийные объекты

- нет правильного ответа

- в количестве страниц

7.2.3 Примерный перечень заданий для решения прикладных задач

1. Мультимедиа – это

- объединение в одном документе звуковой, музыкальной и видеоинформации, с целью имитации воздействия реального мира на органы чувств

- постоянно работающая программа, облегчающая работу в

неграфической операционной системе

- программа "хранитель экрана", выводящая во время долгого простоя компьютера на монитор какую-нибудь картинку или ряд анимационных изображений

- терминальное соединение по коммутируемому телефонному каналу

2. Из перечисленного, к основным видам печатных изданий относятся:

- непериодические
- неспециализированные
- периодические
- специализированные

3. Из перечисленного, к основным формам интерьерных информационных посланий можно отнести:

- внутренний демонстрационный стенд
- внутренняя витрина
- внутренняя настенная иллюстративно-графическая вывеска
- внутренняя настенная световая вывеска (панно)

4. Компьютерная презентация – это

- программа предназначенная для обработки запросов от программ-клиентов

- последовательность слайдов, содержащих мультимедийные объекты
- схема записи информации, содержащейся в файлах, на физический диск

5. Переход между слайдами осуществляется с помощью:

- диаграмм
- значка на экране, положение которого изменяется при использовании устройства позиционирования

- графиков

- управляющих объектов или гиперссылок

6. Гиперссылка – это

- любое слово или любая картинка
- слово, группа слов или картинка, при подведении мыши к которой её курсор принимает форму человеческой руки

- очень большой текст

- текст, использующий шрифт большого размера

7. Панель Создать слайд содержит

- 24 варианта разметки слайда
- 12 вариантов разметки слайда
- 2 варианта разметки слайда
- 3 варианта разметки слайда

8. К аппаратным средствам мультимедиа относятся:

- колонки,
- мышь,
- джойстик
- дисковод,
- звуковая карта,

- CD-ROM
- игровые устройства
- плоттер,
- наушники
- монитор,
- мышь,
- клавиатура

7.2.4 Примерный перечень вопросов для подготовки к зачету

1. Основные понятия, истоки и эволюция компьютерной графики и мультимедийных технологий
2. Multimedia art: хеппенинг, перформанс, инсталляция, энвайронмент, синергия ощущений, креолизованные тексты, цветомузыка, синестезия, стереокинематограф, мультипликация, видео-арт, компьютерная мультимедийная технология, современные области применения мультимедиа
3. Линейное и структурное представление мультимедиа информации
4. Мультимедийные приложения – энциклопедии, архивы, интерактивные обучающие курсы, компьютерные игры, Интернет-приложения, тренажеры, электронные средства торговой рекламы, электронные презентации и др.
5. Физиологический аспект зрительного восприятия движения
6. Виды анимации
7. Анимация по ключевым кадрам, запись движения, процедурная анимация, программируемая анимация
8. Методика создания GIF анимированных файлов
9. Понятие векторной FLASH-анимации
10. Создание аудиовизуальных роликов
11. Работа с анимацией посредством каскадных таблиц стилей (CSS)
12. Возможности JavaScript для создания анимации на Web-страницы
13. Работа со слоями. Обработка событий
14. Возможности использования видеоэффектов «хромакей», «морфинг»
15. Сведение видео и звука в ролик. Режим быстрого просмотра результата
16. Создание титров
17. Анимация титров
18. Сохранение готового ролика
19. Запись ролика на диск
20. Реализация аппаратных модулей мультимедиа системы
21. Базовый и расширенный комплект мультимедиа компьютера
22. Графические адаптеры и акселераторы
23. Звуковые карты
24. Устройства накопления информации
25. Устройства ввода информации, эргономичные клавиатуры, сканеры, манипуляторы, графические планшеты, микрофоны, цифровые фото- и видеокамер

- 26. Устройства виртуальной реальности
- 27. Устройства отображения информации, их технические характеристики
- 28. Виды устройств печати
- 29. Устройства воспроизведения звука
- 30. Основы компьютерного проектирования конечного продукта
- 31. Этапы работы с оригинал-макетом печатной графики и экранной аудиовизуальной продукцией
- 32. Понятие брифа мультимедийного проекта, литературного и режиссерского сценария, экспликации

7.2.5 Примерный перечень заданий для подготовки к экзамену

Не предусмотрено учебным планом

7.2.6. Методика выставления оценки при проведении промежуточной аттестации

Зачет проводится по тест-билетам, каждый из которых содержит 10 вопросов и задачу. Каждый правильный ответ на вопрос в тесте оценивается 1 баллом, задача оценивается в 10 баллов (5 баллов верное решение и 5 баллов за верный ответ). Максимальное количество набранных баллов – 20.

1. Оценка «Неудовлетворительно» ставится в случае, если студент набрал менее 10 баллов.

2. Оценка «Зачтено» ставится в случае, если студент набрал от 10 до 20 баллов

7.2.7 Паспорт оценочных материалов

№ п/п	Контролируемые разделы (темы) дисциплины	Код контролируемой компетенции	Наименование оценочного средства
1	Оформление рекламных материалов и полиграфической продукции с помощью мультимедийных приложений	ПК-1, ПК-3	Тест, контрольная работа, защита лабораторных работ
2	Оформление рекламной документации и графической продукции на основе трехмерных моделей	ПК-1, ПК-3	Тест, контрольная работа, защита лабораторных работ

7.3. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности

Тестирование осуществляется, либо при помощи компьютерной системы тестирования, либо с использованием выданных тест-заданий на бумажном носителе. Время тестирования 30 мин. Затем осуществляется проверка теста экзаменатором и выставляется оценка согласно методики выставления оценки при проведении промежуточной аттестации.

Решение стандартных задач осуществляется, либо при помощи компьютерной системы тестирования, либо с использованием выданных задач на бумажном носителе. Время решения задач 30 мин. Затем осуществляется проверка решения задач экзаменатором и выставляется оценка, согласно

методики выставления оценки при проведении промежуточной аттестации.

Решение прикладных задач осуществляется, либо при помощи компьютерной системы тестирования, либо с использованием выданных задач на бумажном носителе. Время решения задач 30 мин. Затем осуществляется проверка решения задач экзаменатором и выставляется оценка, согласно методики выставления оценки при проведении промежуточной аттестации.

8 УЧЕБНО МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ)

8.1 Перечень учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины

1. Газеева, И. В. Мультимедийные технологии в дизайне : учебное пособие / И. В. Газеева. — Санкт-Петербург : СПбГИКуТ, 2025. — 149 с. — ISBN 978-5-94760-621-8. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/516181>

2. Катасонова, Г. Р. Дизайн в рекламе : учебно-методическое пособие / Г. Р. Катасонова. — Санкт-Петербург : СПбГУТ им. М.А. Бонч-Бруевича, 2023. — 53 с. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/381617>

3. Газеева, И. В. Компьютерный дизайн в рекламе и связях с общественностью : учебное пособие / И. В. Газеева, О. В. Еремеева. — Санкт-Петербург : СПбГИКуТ, 2024. — 234 с. — ISBN 978-5-94760-593-8. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/483872>

4. Катунин, Г. П. Основы мультимедийных технологий : учебное пособие / Г. П. Катунин. — 3-е изд. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2024. — 793 с. — ISBN 978-5-4497-3520-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/142568.html>

5. Мишова, В. В. Мультимедийные технологии : практикум для студентов, обучающихся по направлению подготовки 51.03.06 «Библиотечно-информационная деятельность», профиль «Технология автоматизированных библиотечно-информационных систем», квалификация (степень) выпускника «бакалавр» / В. В. Мишова. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2017. — 80 с. — ISBN 978-5-8154-0374-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/66358.html>

6. Современные мультимедийные информационные технологии : учебное пособие по дисциплине «Информатика», для студентов первого курса специальностей 10.03.01 и 10.05.02 / А. П. Алексеев, А. Р. Ванютин, И. А. Королькова [и др.] ; под редакцией А. П. Алексеева. — Москва : СОЛОН-Пресс, 2020. — 108 с. — ISBN 978-5-91359-219-4. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/141861.html>

7. Хамматова, В. В. Технология полиграфии : учебное пособие / В. В.

Хамматова, Г. П. Тулузакова. — Казань : Издательство КНИТУ, 2020. — 84 с. — ISBN 978-5-7882-2942-3. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/121066.html>

8. Груздева, И. Г. Полимерные материалы в полиграфии : учебное пособие / И. Г. Груздева. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2017. — 69 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/102950.html>

9. Исхаков, О. А. Аналоговые и цифровые фотопроцессы в полиграфии : учебное пособие / О. А. Исхаков. — Казань : Казанский национальный исследовательский технологический университет, 2017. — 204 с. — ISBN 978-5-7882-2239-4. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/79264.html>

8.2 Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень лицензионного программного обеспечения, ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», современных профессиональных баз данных и информационных справочных систем:

Ресурсы информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»:

- <https://ro-edu.ru/> - федеральный портал «Российское образование»;
- <https://old.education.cchgeu.ru/> - Образовательный портал ВГТУ.

Профессиональные базы данных, информационные справочные системы:

- <http://www.consultant.ru/> Справочная Правовая Система «Консультант Плюс»;
- <https://www.gostinfo.ru/catalog/gostlist/> - бесплатная база ГОСТ;
- <https://www.iprbookshop.ru/> - электронно-библиотечная система;
- <https://elibrary.ru/> - электронные издания в составе базы данных «Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU».

Перечень ПО, включая перечень лицензионного программного обеспечения:

- ОС Windows 7 Pro;
- MS Office Standart 2007;
- 7-Zip;
- Adobe Acrobat Reader;
- Google Chrome;
- Mozilla Firefox;
- PDF24 Creator;
- DjVuWinDjView

9 МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКАЯ БАЗА, НЕОБХОДИМАЯ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа,

семинарского типа, курсового проектирования (выполнения курсовых работ), групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации (комплект учебной мебели: рабочее место преподавателя (стол, стул); рабочие места обучающихся (столы, стулья); оборудование для аудиовизуальных средств обучения: экран на штативе Projecta ProView 180×180; мультимедиа - проектор NEC NP100; персональные компьютеры с установленным ПО, подключенные к сети Интернет (11 шт.)). Для проведения занятий лекционного типа используются наборы демонстрационного оборудования и учебно-наглядных пособий, обеспечивающие тематические иллюстрации.

Помещение для самостоятельной работы с выходом в сеть "Интернет" и доступом в электронно-библиотечные системы, электронную информационно-образовательную среду (оснащено: рабочие места обучающихся (столы, стулья); персональные компьютеры – 25 шт.; принтер лазерный).

Для организации образовательного процесса используется помещение для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования.

10. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

По дисциплине «Мультимедийные приложения в рекламе и полиграфии» читаются лекции, проводятся лабораторные работы.

Основой изучения дисциплины являются лекции, на которых излагаются наиболее существенные и трудные вопросы, а также вопросы, не нашедшие отражения в учебной литературе.

Лабораторные работы выполняются на лабораторном оборудовании в соответствии с методиками, приведенными в указаниях к выполнению работ.

Вид учебных занятий	Деятельность студента
Лекция	Написание конспекта лекций: кратко, схематично, последовательно фиксировать основные положения, выводы, формулировки, обобщения; пометать важные мысли, выделять ключевые слова, термины. Проверка терминов, понятий с помощью энциклопедий, словарей, справочников с выписыванием толкований в тетрадь. Обозначение вопросов, терминов, материала, которые вызывают трудности, поиск ответов в рекомендуемой литературе. Если самостоятельно не удастся разобраться в материале, необходимо сформулировать вопрос и задать преподавателю на лекции или на практическом занятии.
Лабораторная работа	Лабораторные работы позволяют научиться применять теоретические знания, полученные на лекции при решении конкретных задач. Чтобы наиболее рационально и полно использовать все возможности лабораторных для подготовки к ним необходимо: следует разобрать лекцию по соответствующей теме, ознакомиться с соответствующим разделом учебника, проработать дополнительную литературу и источники, решить задачи и выполнить другие письменные задания.
Самостоятельная	Самостоятельная работа студентов способствует глубокому усвоения

работа	учебного материала и развитию навыков самообразования. Самостоятельная работа предполагает следующие составляющие: - работа с текстами: учебниками, справочниками, дополнительной литературой, а также проработка конспектов лекций; - выполнение домашних заданий и расчетов; - работа над темами для самостоятельного изучения; - участие в работе студенческих научных конференций, олимпиад; - подготовка к промежуточной аттестации.
Подготовка к промежуточной аттестации	Готовиться к промежуточной аттестации следует систематически, в течение всего семестра. Интенсивная подготовка должна начаться не позднее, чем за месяц-полтора до промежуточной аттестации. Данные перед зачетом три дня эффективнее всего использовать для повторения и систематизации материала.

ЛИСТ РЕГИСТРАЦИИ ИЗМЕНЕНИЙ

№ п/п	Перечень вносимых изменений	Дата внесения изменений	Подпись заведующего кафедрой, ответственной за реализацию ОПОП
----------	-----------------------------	----------------------------	--