

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Тамбовский государственный университет имени Г.Р. Державина»

Факультет культуры и искусств

Кафедра дизайна и изобразительного искусства

УТВЕРЖДАЮ:

Декан факультета



Т. М. Кожевникова

«05» июля 2021 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

по дисциплине Б1.В.ДВ.02.2 История медиаискусств

Направление подготовки/специальность: 54.03.01 - Дизайн

Профиль/направленность/специализация: Дизайн среды

Уровень высшего образования: бакалавриат

Квалификация: Бакалавр

год набора: 2021

Автор программы:

Третьякова Алина Алексеевна

Рабочая программа составлена в соответствии с ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 - Дизайн (уровень бакалавриата) (приказ Министерства образования и науки РФ от «13» августа 2020 г. № 1015).

Рабочая программа принята на заседании Кафедры дизайна и изобразительного искусства «02» июля 2021 г. Протокол № 13

Рассмотрена и одобрена на заседании Ученого совета Факультета культуры и искусств, Протокол от «05» июля 2021 г. № 8.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Цели и задачи дисциплины.....	4
2. Место дисциплины в структуре ОП бакалавра.....	5
3. Объем и содержание дисциплины.....	5
4. Контроль знаний обучающихся и типовые оценочные средства.....	9
5. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля).....	15
6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины.....	16
7. Материально-техническое обеспечение дисциплины, программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы.....	17

1. Цели и задачи дисциплины

1.1 Цель дисциплины – формирование компетенций:

УК-6 Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни

1.2 Типы задач профессиональной деятельности, к которым готовятся обучающиеся в рамках освоения дисциплины:

- художественный

1.3 Дисциплина ориентирована на подготовку обучающихся к профессиональной деятельности в сферах: 04 Культура, искусство (в сферах: дизайна; культурно-просветительской и художественно-творческой деятельности; изобразительного искусства), 10 Архитектура, проектирование, геодезия, топография и дизайн (в сфере дизайна), 11 Средства массовой информации, издательство и полиграфия (в сфере дизайна), 40 Сквозные виды профессиональной деятельности (в сфере дизайна)

1.4 В результате освоения дисциплины у обучающихся должны быть сформированы:

Обобщенные трудовые функции / трудовые функции / трудовые или профессиональные действия (при наличии профстандарта)	Код и наименование компетенции ФГОС ВО, необходимой для формирования трудового или профессионального действия	Индикаторы достижения компетенций
	УК-6 Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни	Находит и использует источники получения дополнительной информации для саморазвития и углубления профессиональных знаний в области медиаискусств

1.5 Согласование междисциплинарных связей дисциплин, обеспечивающих освоение компетенций:

УК-6 Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни

№ п/п	Наименование дисциплин, определяющих междисциплинарные связи	Форма обучения			
		Очная (семестр)			
		1	2	3	4
1	Виды трехмерного моделирования				+
2	История цифровых технологий			+	
3	Культура и личность		+		
4	Культурные практики и саморазвитие		+		
5	Проектный скетчинг с использованием графических редакторов		+		

6	Технология разработки художественного произведения в цифровой форме			+	
7	Трёхмерные технологии в диджитальном искусстве				+
8	Цифровая графика		+		
9	Цифровая живопись			+	
10	Цифровая культура	+	+		
11	Цифровизация в изобразительном искусстве				+

2. Место дисциплины в структуре ОП бакалавриата:

Дисциплина «История медиаискусств» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений, учебного плана ОП по направлению подготовки 54.03.01 - Дизайн.

Дисциплина «История медиаискусств» изучается в 2 семестре.

3. Объем и содержание дисциплины

3.1. Объем дисциплины:

Вид учебной работы	Очная (всего часов)
Общая трудоёмкость дисциплины	72
Контактная работа	32
Лекции (Лекции)	16
Практические (Практ. раб.)	16
Самостоятельная работа (СР)	40
Зачет	-

3.2. Содержание курса:

№ темы	Название раздела/темы	Вид учебной работы, час.			Формы текущего контроля
		Лек ции	Пра кт. раб.	СР	
		О	О	О	
2 семестр					
1	Введение в теорию медиа.	2	-	4	Опрос
2	Классификация медиаискусства	2	-	4	Практическая работа
3	Понятие информации	2	2	4	Практическая работа

4	Психология созидания, восприятия и оценки медиаискусства и его артефактов	2	2	4	Презентация
5	Медиаискусство и медиоэтика	2	2	4	Тестирование
6	Виртуальная реальность и художественный образ.	2	2	4	Практическая работа
7	Основные проблемы презентации произведения медиаискусства в дизайне	2	2	4	Практическая работа; Опрос
8	Анимация как основа медиаискусства	1	4	4	Тестирование
9	Баннерная реклама в цифровой среде	1	2	8	Комиссионный просмотр аудиторных практических работ

Тема 1. Введение в теорию медиа. (УК-6)

Лекция.

Медиа как объект междисциплинарного исследования. Пространство теорий медиа в координатах «объективное — субъективное», «макросоциальное — микросоциальное». Понятие «медиа» и его значение. «Срединный» характер медиа. Необходимость изучения медиатеорий. Подходы к классификации теорий медиа.

Практическое занятие.

Не предусмотрено

Задания для самостоятельной работы.

1. Изучение лекционного материала
2. Собрать и зарисовать схему состава оборудования для создания и демонстрации мультимедийного продукта

Тема 2. Классификация медиаискусства (УК-6)

Лекция.

Прото-медиаискусство. Узкоформатное и короткометражное экспериментальное кино. Медиа в концептуальном искусстве. Видеоарт. Медиа в перформативных жанрах современного искусства. Медиа (видео) инсталляции. Медиа инсталляция. Видеоинсталляция. Мультимедиа искусство. Интерактивность и проблема коммуникации в контексте философии деконструктивизма. Сетевое искусство.

Практическое занятие.

Не предусмотрено

Задания для самостоятельной работы.

Выполнение творческого задания для анимации по заданной теме для рекламного ролика

Тема 3. Понятие информации (УК-6)

Лекция.

Этимология термина «информация», появление и развитие термина в русском языке.

- Информация как фундаментальное общенаучное понятие. Философское рассмотрение понятия информация.
- Развитие представлений об информации. Определение количества информации (Р. Хартли). Понятие «бит». Математическая теория информации К. Шеннона. Информация и упорядоченность системы. Трансмиссионная модель Шеннона–Уивера, ее ключевые элементы, значение и недостатки.
- Идеи и определение информации Н. Винера. Понятия «энтропия», «избыточность», «обратная связь» (Н. Винер). Значение обратной связи для политической коммуникации. Страсбургская школа и работы А. Моля.
- Атрибутивный и функциональный подходы к пониманию информации. Информологический и информациологический подходы. Многоуровневое понимание информации.
- Социальная информация. Информация в журналистике. Массовая информация. Фундаментальные свойства информации

Практическое занятие.

Эскизное рисование и работа с цветом для анимационного ролика

Задания для самостоятельной работы.

Поиск наилучшего решения и создание сценария развития анимированного произведения

Тема 4. Психология созидания, восприятия и оценки медиаискусства и его артефактов (УК-6)

Лекция.

Понимание феномена искусства. Психология восприятия художественного образа. Модель процесса восприятия и понимания текста СМИ. Уровни процесса восприятия текста: сенсомоторный, лингвистический, психологический. Методические принципы, вытекающие из анализа процессов порождения и восприятия текстов СМИ. Эффективность восприятия медиаинформации: визуализация контента

Практическое занятие.

Не предусмотрено

Задания для самостоятельной работы.

- Нахождение лучшего композиционного решения
- Реализация художественной композиции в графическом редакторе

Тема 5. Медиаискусство и медиаэтика (УК-6)

Лекция.

Нравственный смысл отношений медиа-аудитория. Кризис и распад прежней ценностно-нормативной системы, регулировавшей медиаиндустрию на идеологической основе. Побочные результаты этого процесса: "варваризация" отношений в индустрии, трудности гражданского самоопределения, неопределенность принципов новой ценностно-нормативной системы и ее осуществления.

Практическое занятие.

Конструирования пространственных и динамических элементов макета мультимедиа

Задания для самостоятельной работы.

- Создание анимационного объекта, плавно перетекающего в другую форму
- Создание ритмической композиции

Тема 6. Виртуальная реальность и художественный образ. (УК-6)

Лекция.

История телевидения как технического средства связи, формы художественного выражения и способа конструирования события. Интернет, мультимедиа, конвергенция и новые медиа. Интернет и электронный менеджмент как основы культуры информационного общества. Расширение технических возможностей представления события. "Цензура сверхрепрезентации". Симулякры; создание гиперреальности. Множественность версий реальности и диверсификация их потребления.

Практическое занятие.

1. Сделать, применяя принципы, анимации простого объекта
2. Сделать, применяя принципы, анимации сложного объекта

Задания для самостоятельной работы.

Сделать анимацию с минимум двумя объектами

Тема 7. Основные проблемы презентации произведения медиаискусства в дизайне (УК-6)

Лекция.

Медиацентры. Приоритеты деятельности. Проблема восприятия произведения медиа-арта. Интерактивные и коммуникативные аспекты искусства. Медиа в перформативных жанрах современного искусства Медиа (видео) инсталляции, Мультимедиа искусство. Понятие сетевого искусства

Практическое занятие.

1. Выполнение небольшого упражнения: создание «живого фото» средствами компьютерных программ
2. Изучение алгоритма создания GIF-анимации на примере видео-открыток

Задания для самостоятельной работы.

Создание GIF-анимации

Тема 8. Анимация как основа медиаискусства (УК-6)

Лекция.

Виды анимации по способу создания: покадровая, автоматическая, программная. Состав анимационного документа, объекты анимации, форматы анимационного документа. Типы слоев. Виды кадров. Сохранение и просмотр фильма.

Практическое занятие.

Создание небольшой анимации для рекламного продукта с учетом особенности фирменного стиля рекламируемой компании.

Рисование и работа с цветом

Задания для самостоятельной работы.

Автоматическая анимация, анимация формы движения, морфинг для создаваемой анимированной композиции

Создание анимационного короткометражного учебного ролика

Тема 9. Баннерная реклама в цифровой среде (УК-6)

Лекция.

Баннеры: параметры, размещение на Web-странице. Разработка сюжета баннера. Использование GIF-анимации и роликов FLASH в баннерной рекламе. Воздействие баннерной рекламы на пользователя. Виды баннеров. Контекстная и тематическая баннерная реклама. Параметры эффективности баннерной рекламы. Популярные форматы баннерной рекламы. Наиболее известные сети баннерной рекламы и их ограничения

Практическое занятие.

Выполнение баннера по образцу

Выполнение GIF-открытки

Выполнение рекламного баннера

Задания для самостоятельной работы.

4. Контроль знаний обучающихся и типовые оценочные средства**4.1. Распределение баллов:****2 семестр**

- текущий контроль – 80 баллов
- контрольные срезы – 2 среза по 10 баллов каждый
- премиальные баллы – 20 баллов

Распределение баллов по заданиям:

№ те мы	Название темы / вид учебной работы	Формы текущего контроля / срезы	Мак. кол-во баллов	Методика проведения занятия и оценки
1.	Введение в теорию медиа.	Опрос	5	Шкала оценивания устного опроса: 4-5 баллов – студент умеет сопоставить полученную при подготовке к практическому занятию информацию, сравнивать разные точки зрения по анализируемой теме, умеет четко формулировать свою мысль и отвечать на задаваемые ему вопросы, вести дискуссию с использованием терминологии данной дисциплины. 2-3 балла - студент умеет применять полученную при подготовке к практическому занятию информацию, отвечать на большинство вопросов, вести дискуссию с использованием терминологии данной дисциплины. 1 балл – студент слабо владеет теоретическим материалом по теме практического занятия, периодически затрудняется при ответе на вопросы, не умеет сформулировать свою точку зрения по обсуждаемой теме. 0 баллов - студент не владеет материалом практического занятия, не может отвечать на вопросы, зачитывает ответ по тексту.
2.	Классификация медиаискусства	Практическая работа	10	8-10 баллов начисляется за полное, правильное выполнения практического задания 6-7 баллов – неполное выполнение практической работы, имеются недочеты 1-5 – частичное выполнение, ошибки
3.	Понятие информации	Практическая работа	10	8-10 баллов начисляется за полное, правильное выполнения практического задания 6-7 баллов – неполное выполнение практической работы, имеются недочеты 1-5 – частичное выполнение, ошибки
4.	Психология созидания, восприятия и оценки медиаискусства и его артефактов	Презентация(контрольный срез)	10	8-10 балла – презентация соответствует теме, студент свободно владеет материалом, демонстрирует глубокие, систематизированные знания, свободно отвечает на вопросы используя профессиональную терминологию 4-7 балла – презентация соответствует теме, студент владеет представленным материалом, отвечает на заданные вопросы 1-3 балла – в структуре и оформлении презентации имеются недоработки, материал представлен в презентации не рационально, мало иллюстративного материала, студент владеет неполной информацией по теме, затрудняется с ответами на
5.	Медиаискусство и медиаэтика	Тестирование	10	Количество правильных ответов

6.	Виртуальная реальность и художественный образ.	Практическая работа	10	8-10 баллов начисляется за полное, правильное выполнения практического задания 6-7 баллов – неполное выполнение практической работы, имеются недочеты 1-5 – частичное выполнение, ошибки
7.	Основные проблемы презентации произведения медиаискусства в дизайне	Практическая работа(контрольный срез)	10	8-10 баллов начисляется за полное, правильное выполнения практического задания 6-7 баллов – неполное выполнение практической работы, имеются недочеты 1-5 – частичное выполнение, ошибки
		Опрос	5	Шкала оценивания устного опроса: 4-5 баллов – студент умеет сопоставить полученную при подготовке к практическому занятию информацию, сравнивать разные точки зрения по анализируемой теме, умеет четко формулировать свою мысль и отвечать на задаваемые ему вопросы, вести дискуссию с использованием терминологии данной дисциплины. 2-3 балла - студент умеет применять полученную при подготовке к практическому занятию информацию, отвечать на большинство вопросов, вести дискуссию с использованием терминологии данной дисциплины. 1 балл – студент слабо владеет теоретическим материалом по теме практического занятия, периодически затрудняется при ответе на вопросы, не умеет сформулировать свою точку зрения по обсуждаемой теме. 0 баллов - студент не владеет материалом практического занятия, не может отвечать на вопросы, зачитывает ответ по тексту.
8.	Анимация как основа медиаискусства	Тестирование	5	Тест состоит из 20 вопросов. 5 баллов – студент правильно отвечает на 75-100% вопросов в тесте, 3-4 балла – студент правильно отвечает на 50-74% вопросов в тесте, 1-2 балла – студент правильно отвечает на 25-50% вопросов в тесте. Менее 25% правильных ответов баллов не дает
9.	Баннерная реклама в цифровой среде	Комиссионный просмотр аудиторных практических работ	25	Шкала оценивания практических работ на просмотре: 17-25 баллов – выполнен полный объем практических заданий, работы соответствуют высокому уровню всех критериев оценивания практических работ. 8-16 баллов – выполнен полный объем практических заданий, но в работах имеются недостатки и допущены незначительные ошибки. 4-8 баллов – выполнен неполный объем практических заданий, в работах имеются недостатки и ошибки. 0-3 баллов - выполнен неполный объем практических заданий, в работах имеются значительные недостатки и грубые ошибки, задания выполнены неаккуратно.
10.	Премияльные баллы		20	Дополнительные премиальные баллы могут быть начислены за наличие дополнительных качественных творческих работ, выполненных самостоятельно в рамках дисциплины: 15-20 баллов – выполнено 5 творческих работ (формат не менее А-3). 9-14 баллов – выполнено 3 творческие работы (формат не менее А-3). 1-8 балла – работы выполнены некачественно и не в полном объеме (формат не менее А-3).
11.	Итого за семестр		100	

Итоговая оценка по зачету выставляется в 100-балльной шкале и в традиционной четырехбалльной шкале. Перевод 100-балльной рейтинговой оценки по дисциплине в традиционную четырехбалльную осуществляется следующим образом:

100-балльная система	Традиционная система
50 - 100 баллов	Зачтено
0 - 49 баллов	Не зачтено

4.2 Типовые оценочные средства текущего контроля

Комиссионный просмотр аудиторных практических работ

Тема 9. Баннерная реклама в цифровой среде

Основные критерии оценивания практических работ:

- рациональность использования времени, отведенного на практическое задание;
- учет и применения рекомендаций преподавателя при консультировании по выполнению аудиторных практических работ;
- грамотное композиционное решение;
- колористическое и конструктивное решение проекта;
- владение графическими программами
- оригинальность выполнения практического задания;

Опрос

Тема 1. Введение в теорию медиа.

1. Определение искусства. Виды искусства. Функции искусства.
2. Понятие медиаискусства. Виды медиаискусства.
3. История развития медиаискусства.

Практическая работа

Тема 2. Классификация медиаискусства

Эскизное рисование и работа с цветом для анимационного ролика

Тема 3. Понятие информации

Основные критерии оценивания практических работ:

- рациональность использования времени, отведенного на практическое задание;
- учет и применения рекомендаций преподавателя при консультировании по выполнению аудиторных практических работ;
- грамотное композиционное решение;
- колористическое и конструктивное решение проекта;
- владение графическими программами
- оригинальность выполнения практического задания;

Тема 6. Виртуальная реальность и художественный образ.

1. Выполнение небольшого упражнения: создание «живого фото» средствами компьютерных программ
2. Изучение алгоритма создания GIF-анимации на примере видео-открыток

Тема 7. Основные проблемы презентации произведения медиаискусства в дизайне
Эскизирование на тему разработки рекламной листовки с использованием разработанного символа.

Презентация

Тема 4. Психология созидания, восприятия и оценки медиаискусства и его артефактов

1. Истоки медиаискусства. Гносеологические: философия постмодерна, деконструктивизм.
2. Эстетические и художественные: узкоформатное и короткометражное экспериментальное кино, концептуальное искусство, гиперреализм.
3. Классификация медиаискусства. Качества медиаискусства: перформативность, инсталляции, интерактивность, мультимедийность, цифровой формат.
4. Основные жанры медиаискусства: видеоарт (виджеинг), саунд-арт, медиаинсталляция, медиаскульптура, медиаперформанс, медиаландшафт, сетевое искусство (интернет-арт или нет-арт, веб-арт), телекоммуникационное искусство, искусство новых медиа, цифровая фотография и др.

Тестирование

Тема 5. Медиаискусство и медиоэтика

1. Одним из значений термина «мультимедиа» является: ?
 - а) оборудование, которое позволяет работать с информацией различной природы, организованной в
 - б) виде единой информационной среды. +
 - в) (сумма технологий, позволяющих компьютеру вводить, обрабатывать, хранить, передавать и отображать (выводить) разнородные данные (графику, текст, звук, видео). +
 - г) высококачественная графика.
 - д) автоматизированная система 3D графики.
- 2 Составляющими мультимедиа являются: ?
 - а) текст, графика, звук, видео.+
 - б) графика, звук, видео.
 - в) текст, графика, звук.
 - г) текст, звук, видео.
3. В России термин «мультимедиа» появился: ?
 - а) примерно в конце 80-х годов прошлого века.+
 - б) с появлением компьютеров типа IBM.
 - в) в начале 90 –х годов прошлого века.
 - г) в 2000 г.
4. Целью программ использования и развития мультимедиа в области образования культуры и искусства является: ?
 - а) информатизация искусства, создание баз данных и артпродукции.
 - б) информатизация эстетического образования, формирование сети образовательных, музейных, туристических и других артцентров в России и за рубежом.+
 - в) артэкомониторинг, то есть создание системы мониторинга, консервации, реставрации и охраны музейных ценностей и архитектурных памятников.
 - г) международный обмен артпродукцией, телепрограммами по искусству и эстетическому образованию, развитие туризма, связанного с этими областями образования.
2. К объектам анимационного документа относятся: ?

- а) блок текста.
- б) временная диаграмма.+
- в) векторная форма.
- г) видеоклип, импортированный из внешнего файла.

Тема 8. Анимация как основа медиаискусства

1. Конфигурацию системного блока мультимедийного компьютера с минимальными параметрами можно описать формулой: ?

- а) P4-2000/512 DDR/ 80 GB/GeForce4 256 Mb AGP/DVD/
- б) P4-2000/512 DDR/ 80 GB/GeForce4 256 Mb AGP/DVD/SB
- в) P4-2000/512 DDR/ 240 GB/GeForce4 256 Mb AGP/DVD/SB +
- г) P4-2000/512 DDR/ 2 GB/GeForce4 256 Mb AGP/SB

2. В систему основных устройств, обеспечивающих возможности мультимедиа, входят: ?

- а) дисплей. +
- б) клавиатура.
- в) модем.
- г) акустическая система. +

3. Конкретный цветовой режим дисплея зависит от:

- а) типа дисплея.
- б) типа видеокарты.
- в) разрешения монитора. +
- г) объема видеопамяти в видеокарте.

3. Сущность раскадровки состоит в том, что: ?

- а) программа автоматически добавляет промежуточные кадры, в которых происходит плавное
- б) изменение местоположения и свойств объектов. +
- в) команды перемещения и изменения свойств объекта пишутся на встроенном языке Action Script.
- г) аниматор рисует все изменения объекта на каждом кадре.
- д) на кадрах отражается изменение объекта во времени.

4. Keyframe (Ключевой кадр):?

- а) создается для новых и изменившихся объектов. +
- б) содержит объекты раскадровки.
- в) содержит код сценария на языке Action Script.
- г) используется для начальной разметки фильма и размещения кодов и звуков.

5. К основным параметрам анимационного документа относятся:

- а) частота кадров. +
- б) размер сцены. +
- в) параметры печати документа.
- г) количество слоев.

4. Конвертирование мультимедийных файлов происходит...

- а) с помощью специальных приложений-конвертеров, которыми можно воспользоваться в режиме
- б) онлайн в открытом доступе +

- в) с помощью специальных платных приложений-конвертеров, которые необходимо скачать на ПК
- г) автоматически
- д) не требуется, т.к. браузер сам конвертирует отправляемый файл по сетям

4.3 Промежуточная аттестация по дисциплине проводится в форме зачета

Типовые вопросы зачета (УК-6)

1. Медиакультура как предмет изучения.
 2. Медиакультура как знаковая система.
 3. Социальные функции медиакультуры.
 4. Техническая революция эпохи модерна. Медиаинновации.
 5. Электронная культура. Триумф кинематографа. Возможности телевидения. Трансформация медиасреды в эпоху глобализации. Вызовы глобализации.
 6. Метаморфозы экранной культуры. Интернет и волна цифровой революции.
 7. Миф как коммуникативная система. Миф как инструмент власти.
 8. Медиакультура и мифотворчество. Виртуальные мифы и реальность
 9. новой России.
 10. Методологические аспекты социально-культурной модернизации.
 11. Особенности российской модернизации. Модели развития массмедиа
 12. как социального института.
 13. Медиакультура как катализатор диалога власти и общества.
 14. Этапы становления медиакультуры как знаковой системы: история
 15. вербально-изобразительных средств коммуникации.
 16. Этапы становления медиакультуры как знаковой системы: от аудиокультуры к мультимедиа.
 17. Изменение роли коммуникации в культуре информационном обществе.
 18. Истоки медиаискусства.
 19. Классификация медиаискусства.
 20. Видеоарт, саунд-арт, медиаинсталляция, медиаскульптура, медиаперформанс, медиаланшафт как жанры медиаискусства.
 21. Анимация
 22. Основные принципы создания анимации
 23. Программное обеспечение для создания анимации
 24. Сетевое искусство, телекоммуникационное искусство, искусство новых медиа как жанры медиаискусства.
 25. Баннеры. Основные задачи баннера. Текстовая реклама. Статическая реклама. Динамическая реклама. Контекстная реклама. Тематическая реклама. Параметры эффективности баннерной рекламы:
- Баннерная реклама. Наиболее популярные форматы. Ограничения баннерных сетей.

Типовые задания для зачета (УК-6)

1. Создание небольшой анимации в выбранной программе на заданную тему
2. Создание GIF-анимационной открытки
3. Вставить в готовый баннер бегущую строку.
4. Анимирование готовых изображений в виде презентационного ролика

4.4. Шкала оценивания промежуточной аттестации

Оценка	Компетенции	Дескрипторы (уровни) – основные признаки освоения (показатели достижения результата)
--------	-------------	--

«зачтено» (50 - 100 баллов)	УК-6	На достаточно высоком уровне находит и использует источники получения дополнительной информации для саморазвития и углубления профессиональных знаний в области медиаискусств
«не зачтено» (0 - 49 баллов)	УК-6	Не находит и не использует источники получения дополнительной информации для саморазвития и углубления профессиональных знаний в области медиаискусств

5. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)

5.1 Методические указания по организации самостоятельной работы обучающихся:

Приступая к изучению дисциплины, в первую очередь обучающимся необходимо ознакомиться содержанием рабочей программы дисциплины (РПД), которая определяет содержание, объем, а также порядок изучения и преподавания учебной дисциплины, ее раздела, части.

Для самостоятельной работы важное значение имеют разделы «Объем и содержание дисциплины», «Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины» и «Материально-техническое обеспечение дисциплины, программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы».

В разделе «Объем и содержание дисциплины» указываются все разделы и темы изучаемой дисциплины, а также виды занятий и планируемый объем в академических часах.

В разделе «Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины» указана рекомендуемая основная и дополнительная литература.

В разделе «Материально-техническое обеспечение дисциплины, программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы» содержится перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем, необходимых для освоения дисциплины.

5.2 Рекомендации обучающимся по работе с теоретическими материалами по дисциплине

При изучении и проработке теоретического материала необходимо:

- просмотреть еще раз презентацию лекции в системе MOODLe, повторить законспектированный на лекционном занятии материал и дополнить его с учетом рекомендованной дополнительной литературы;
- при самостоятельном изучении теоретической темы сделать конспект, используя рекомендованные в РПД источники, профессиональные базы данных и информационные справочные системы;
- ответить на вопросы для самостоятельной работы, по теме представленные в пункте 3.2 РПД.
- при подготовке к текущему контролю использовать материалы фонда оценочных средств (ФОС).

5.3 Рекомендации по работе с научной и учебной литературой

Работа с основной и дополнительной литературой является главной формой самостоятельной работы и необходима при подготовке к устному опросу на семинарских занятиях, к дебатам, тестированию, экзамену. Она включает проработку лекционного материала и рекомендованных источников и литературы по тематике лекций.

Конспект лекции должен содержать реферативную запись основных вопросов лекции, в том числе с опорой на размещенные в системе MOODLe презентации, основных источников и литературы по темам, выводы по каждому вопросу. Конспект может быть выполнен в рамках распечатки выдачи презентаций лекций или в отдельной тетради по предмету. Он должен быть аккуратным, хорошо читаемым, не содержать не относящуюся к теме информацию или рисунки.

Конспекты научной литературы при самостоятельной подготовке к занятиям должны содержать ответы на каждый поставленный в теме вопрос, иметь ссылку на источник информации с обязательным указанием автора, названия и года издания используемой научной литературы. Конспект может быть опорным (содержать лишь основные ключевые позиции), но при этом позволяющим дать полный ответ по вопросу, может быть подробным. Объем конспекта определяется самим студентом.

В процессе работы с основной и дополнительной литературой студент может:

- делать записи по ходу чтения в виде простого или развернутого плана (создавать перечень основных вопросов, рассмотренных в источнике);

- составлять тезисы (цитирование наиболее важных мест статьи или монографии, короткое изложение основных мыслей автора);
- готовить аннотации (краткое обобщение основных вопросов работы);
- создавать конспекты (развернутые тезисы).

5.4. Рекомендации по подготовке к отдельным заданиям текущего контроля

Собеседование предполагает организацию беседы преподавателя со студентами по вопросам практического занятия с целью более обстоятельного выявления их знаний по определенному разделу, теме, проблеме и т.п. Все члены группы могут участвовать в обсуждении, добавлять информацию, дискутировать, задавать вопросы и т.д.

Устный опрос может применяться в различных формах: фронтальный, индивидуальный, комбинированный. Основные качества устного ответа подлежащего оценке:

- правильность ответа по содержанию;
- полнота и глубина ответа;
- сознательность ответа;
- логика изложения материала;
- рациональность использованных приемов и способов решения поставленной учебной задачи;
- своевременность и эффективность использования наглядных пособий и технических средств при ответе;
- использование дополнительного материала;
- рациональность использования времени, отведенного на задание.

Устный опрос может сопровождаться презентацией, которая подготавливается по одному из вопросов практического занятия. При выступлении с презентацией необходимо обращать внимание на такие моменты как:

- содержание презентации: актуальность темы, полнота ее раскрытия, смысловое содержание, соответствие заявленной темы содержанию, соответствие методическим требованиям (цели, ссылки на ресурсы, соответствие содержания и литературы), практическая направленность, соответствие содержания заявленной форме, адекватность использования технических средств учебным задачам, последовательность и логичность презентуемого материала;
- оформление презентации: объем (оптимальное количество), дизайн (читаемость, наличие и соответствие графики и анимации, звуковое оформление, структурирование информации, соответствие заявленным требованиям), оригинальность оформления, эстетика, использование возможности программной среды, соответствие стандартам оформления;
- личностные качества: ораторские способности, соблюдение регламента, эмоциональность, умение ответить на вопросы, систематизированные, глубокие и полные знания по всем разделам программы;
- содержание выступления: логичность изложения материала, раскрытие темы, доступность изложения, эффективность применения средств ИКТ, способы и условия достижения результативности и эффективности для выполнения задач своей профессиональной или учебной деятельности, доказательность принимаемых решений, умение аргументировать свои заключения, выводы.

6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

6.1 Основная литература:

1. Вдовин, А. С. Дизайн игр и медиаиндустрии. Персонажная графика и анимация : учебное пособие. - Весь срок охраны авторского права; Дизайн игр и медиаиндустрии. Персонажная графика и анимация. - Саратов: Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015. - 267 с. - Текст : электронный // IPR BOOKS [сайт]. - URL: <http://www.iprbookshop.ru/76480.html>
2. Жилавская, И. В., Онучина, К. К. Виды медиа: типология и история : учебное пособие. - 2031-03-31; Виды медиа: типология и история. - Москва: Московский педагогический государственный университет, 2020. - 208 с. - Текст : электронный // IPR BOOKS [сайт]. - URL: <http://www.iprbookshop.ru/105892.html>

3. Хохлов, П. В., Хохлова, В. Н., Погребняк, Е. М. Информационные технологии в медиаиндустрии. Трёхмерное моделирование, текстурирование и анимация в среде 3DS MAX : учебное пособие. - 2023-03-16; Информационные технологии в медиаиндустрии. Трёхмерное моделирование, текстурирование и . - Новосибирск: Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики, 2016. - 293 с. - Текст : электронный // IPR BOOKS [сайт]. - URL: <http://www.iprbookshop.ru/74668.html>

6.2 Дополнительная литература:

1. Лаврентьев А. Н., Жердев Е. В., Кулешов В. В., Мясникова Л. Г., Сазиков А. В., Бирюков В. Е., Покровская Л. В., Левина О. Ю. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : Учебник и практикум Для СПО. - испр. и доп; 2-е изд.. - Москва: Юрайт, 2020. - 208 с. - Текст : электронный // ЭБС «ЮРАЙТ» [сайт]. - URL: <https://urait.ru/bcode/457117>
2. Литвина Т. В. Дизайн новых медиа : Учебник для вузов. - испр. и доп; 2-е изд.. - Москва: Юрайт, 2020. - 181 с. - Текст : электронный // ЭБС «ЮРАЙТ» [сайт]. - URL: <https://urait.ru/bcode/454518>
3. Сергеев Е. Ю. Технология производства печатных и электронных средств информации : Учебное пособие Для СПО. - Москва: Юрайт, 2020. - 227 с. - Текст : электронный // ЭБС «ЮРАЙТ» [сайт]. - URL: <https://urait.ru/bcode/455879>

6.3 Иные источники:

1. Библиотека ГОСТов - www.vsegost.com
2. Библиотека дизайнера - <http://rosdesign.com/design/bookofdesign.htm>
3. Журнал «Новый Мир Искусства» - <http://www.worldart.ru/>
4. Сайт "Мир дизайна" - <http://sredaboom.ru/>
5. Федеральное хранилище «Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов» - <http://school-collection.edu.ru/>

7. Материально-техническое обеспечение дисциплины, программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы

Для проведения занятий по дисциплине необходимо следующее материально-техническое обеспечение: учебные аудитории для проведения занятий лекционного и семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, помещения для самостоятельной работы.

Учебные аудитории и помещения для самостоятельной работы укомплектованы специализированной мебелью и техническими средствами обучения, служащими для представления учебной информации большой аудитории.

Помещения для самостоятельной работы укомплектованы компьютерной техникой с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду Университета.

Для проведения занятий лекционного типа используются наборы демонстрационного оборудования, обеспечивающие тематические иллюстрации (проектор, ноутбук, экран/ интерактивная доска).

Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение:

Операционная система Microsoft Windows XP SP3

Kaspersky Endpoint Security для бизнеса - Стандартный Russian Edition. 1500-2499 Node 1 year Educational Renewal Licence

Операционная система "Альт Образование"

Adobe Photoshop CS3

1С:Предприятие 8.2

Электронный периодический справочник "Система ГАРАНТ"

CorelDRAW Graphics Suite X3

ArchiCad 13, 21

AutoCad 2013, 2018

AutoDesk 3ds Max Design 2009, 2012, 2016, 2018

Adobe Illustrator CS3

Профессиональные базы данных и информационные справочные системы:

1. IPR BOOKS: электронно-библиотечная система. – URL: <http://www.iprbookshop.ru>
2. Scopus: база данных . – URL: <https://www.scopus.com>
3. Springer Open (ресурсы Springer открытого доступа): база данных. – URL: <https://www.springeropen.com>
4. Web of Science: политематическая реферативно-библиографическая и наукометрическая база данных . – URL: <https://apps.webofknowledge.com>
5. Научная электронная библиотека eLIBRARY.ru. – URL: <https://elibrary.ru>
6. Научная электронная библиотека «КиберЛенинка». – URL: <https://cyberleninka.ru>
7. Российская государственная библиотека. – URL: <https://www.rsl.ru>
8. Российская национальная библиотека. – URL: <http://nlr.ru>
9. Университетская библиотека онлайн: электронно-библиотечная система. – URL: <https://biblioclub.ru>
10. Тамбовская областная универсальная научная библиотека им. А.С. Пушкина. – URL: <http://www.tambovlib.ru>
11. ЭБС «Консультант студента»: коллекции: Медицина. Здравоохранение. Гумани-тарные науки (комплект Тамбовского ГУ) . – URL: <http://www.studentlibrary.ru>
12. ЭБС «Университетская библиотека онлайн» . – URL: <http://www.biblioclub.ru>
13. Электронный каталог Фундаментальной библиотеки ТГУ. – URL: <http://biblio.tsutmb.ru/elektronnyij-katalog>
14. Юрайт: электронно-библиотечная система. – URL: <https://urait.ru>

Электронная информационно-образовательная среда

https://auth.tsutmb.ru/authorize?response_type=code&client_id=moodle&state=xyz

Взаимодействие преподавателя и студента в процессе обучения осуществляется посредством мультимедийных, гипертекстовых, сетевых, телекоммуникационных технологий, используемых в электронной информационно-образовательной среде университета.