

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.08.3 Цифровизация в изобразительном искусстве

Направление подготовки/специальность: 44.03.05 - Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)

Профиль/направленность/специализация: Изобразительное искусство и компьютерная графика

Уровень высшего образования: бакалавриат

Квалификация: Бакалавр

год набора: 2021

Автор программы:

Горских Екатерина Алексеевна

Рабочая программа составлена в соответствии с ФГОС ВО по направлению подготовки 44.03.05 - Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки) (уровень бакалавриата) (приказ Министерства образования и науки РФ от «22» февраля 2018 г. № 125).

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.....	8
5. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля).....	16
6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины.....	17
7. Материально-техническое обеспечение дисциплины, программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы.....	18

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:

- педагогический
- проектный

1.3 Дисциплина ориентирована на подготовку обучающихся к профессиональной деятельности в сфере: 01 Образование и наука (в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования, профессионального обучения, профессионального образования, дополнительного образования)

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 цифровизации в изобразительном искусстве

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 медиаискусств		+		
3	История цифровых технологий			+	
4	Культура и личность		+		
5	Культурные практики и саморазвитие		+		
6	Проектный скетчинг с использованием графических редакторов		+		

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

2. Место дисциплины в структуре ОП бакалавриата:

Дисциплина «Цифровизация в изобразительном искусстве» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений, учебного плана ОП по направлению подготовки 44.03.05 - Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки).

Дисциплина «Цифровизация в изобразительном искусстве» изучается в 4 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	
4 семестр					
1	Цифровизация в изобразительном искусстве. Основные понятия мультимедиа.	2	2	4	Опрос
2	Мультимедийные технологии в изобразительном искусстве	2	2	4	Контрольный срез; Выполнение практических заданий
3	Анимация. Базовые понятия.	2	2	4	Выполнение практических заданий

4	Использование анимации в изобразительном искусстве	2	2	4	Контрольный срез
5	Создание интерактивного фильма средствами Flash.	2	2	6	Опрос
6	Значение фильмов в изобразительном искусстве	2	2	6	Контрольный срез
7	Передача мультимедийных файлов через закрытые и открытые сети.	2	2	6	Контрольный срез; Выполнение практических заданий
8	Защита графической информации.	2	2	6	Выполнение практических заданий

Тема 1. Цифровизация в изобразительном искусстве. Основные понятия мультимедиа. (УК-6)

Лекция.

Области применения мультимедиа, технология мультимедиа: мультимедиа - новый подход к хранению информации различного типа; мультимедиа в качестве оборудования, которое позволяет работать с информацией различной природы; мультимедиа в качестве продукта. История развития мультимедиа.

Практическое занятие.

1. Основные приемы работы с мультимедиа
2. Изучение современного оборудования по созданию и воспроизведению мультимедиа

Задания для самостоятельной работы.

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

Тема 2. Мультимедийные технологии в изобразительном искусстве (УК-6)

Лекция.

Области применения мультимедиа: деловая сфера, сфера образования, игровая и развлекательная сфера. Составляющие мультимедиа - объединение четырех типов разнородных данных в единое целое: текста, графики, звука, видео. Техническое обеспечение и система устройств. Технические стандарты и условия на оборудование для мультимедиа. Мультимедиа в образовательном процессе.

Практическое занятие.

1. Изучение основных приемов работы с мультимедиа
2. Создание документа по образцу и его сохранение в различных мультимедийных форматах

Задания для самостоятельной работы.

1. Выполнение творческого задания по созданию мультимедийного продукта на основе образца

Тема 3. Анимация. Базовые понятия. (УК-6)

Лекция.

Анимационный документ (фильм). Компьютерная анимация. Виды анимации по способу создания: покадровая, автоматическая, программная.

Практическое занятие.

1. Создание покадровой анимации во Flash. Рисование и работа с цветом
2. Автоматическая анимация, анимация формы движения, морфинг

Задания для самостоятельной работы.

1. Создание анимационного короткометражного учебного ролика.

Тема 4. Использование анимации в изобразительном искусстве (УК-6)

Лекция.

Состав анимационного документа, объекты анимации, форматы анимационного документа. Типы слоев. Виды кадров. Сохранение и просмотр фильма. Создание учебных анимационных фильмов и роликов.

Практическое занятие.

1. Создание анимационного документа в среде Flash
2. Создание анимационного короткометражного фильма по сценарию автоматической анимации

Задания для самостоятельной работы.

1. Завершение работы над анимационным короткометражным фильмом

Тема 5. Создание интерактивного фильма средствами Flash. (УК-6)

Лекция.

Создание GIF-анимации. «Живые фотографии». Виды flash-проектов: Flash-ролик в виде слайд-шоу. Flash-открытки (flashcards).Flash-Zoom.Flash-клипы.Flash-игры. Flash-мультфильмы.

Практическое занятие.

1. Создание «живого фото» средствами компьютерных программ
2. Изучение алгоритма создания GIF-анимации на примере видео-открыток
3. Создание Flash-открытки

Задания для самостоятельной работы.

1. Создание GIF-анимационной открытки

Тема 6. Значение фильмов в изобразительном искусстве (УК-6)

Лекция.

Интерактивность Flash-фильма обеспечивается за счет включения сценариев на языке ActionScript и другие современные языки сценариев (JavaScript или VBScript) Создание и программирование кнопок. Программирование кадра. Разработка алгоритма построения учебных роликов. Основные требования к учебному ролику. Обязательные составляющие учебного ролика, понятие интерактивности в учебном ролике. Виды мультимедийных проектов, использующихся в учебном процессе. Алгоритмы создания мультимедийного продукта для учебного процесса. Технология процесса создания учебного фильма.

Практическое занятие.

1. Изучение основных сценариев и готовых библиотечных символов для интерактивного фильмаб.
Отработка сценариев интерактивного ролика
2. Создание анимационного документа с прописанными сценариями по образцу
3. Тестирование фильма.
4. Разработка алгоритма учебного ролика по выбранной теме
5. Разработка учебного ролика по выбранной теме
6. Отработка сценариев интерактивного ролика

Задания для самостоятельной работы.

1. Создание учебного фильма

Тема 7. Передача мультимедийных файлов через закрытые и открытые сети. (УК-6)

Лекция.

Основы работы сетевых технологий. Изучение учебных локальных сетей и принципов их работы. Открытые и закрытые сети. Роль социальных сетей в обучении. Правила оформления информации на сетевой странице. Обзор известных сетевых технологий в различных сферах общественно-экономической деятельности.

Практическое занятие.

1. Работа в закрытой и открытой сети: передача файлов и их конвертация в указанные форматы
2. Создание страниц в соцсетях и изучение их возможностей по распространению контента. Публикация видео.
3. Изучение сетевых технологий по распространению информации

Задания для самостоятельной работы.

1. Создание и ведение авторского блога в одной из соцсетей

Тема 8. Защита графической информации. (УК-6)

Лекция.

Закон о защите информации. Конфиденциальность личной информации. Способы хранения и передачи личной информации. Защита информации на различных устройствах. Использование и передача конфиденциальной графической и текстовой информации. Правила безопасности при передаче информации по сетям.

Практическое занятие.

1. Выполнение задания и прикрепление, отслеживание и внесение корректив, обсуждение в чате по закрытой учебной сети.
2. Тестирование страницы в социальной сети
3. Выбор и анализ контента для страницы в открытой сети

Задания для самостоятельной работы.

1. Изучение основных пунктов закона о защите информации. конспект
2. Выполнение группового проекта внутри закрытой учебной сети и передача его по открытым каналам.

4. Контроль знаний обучающихся и типовые оценочные средства

4.1. Распределение баллов:

4 семестр

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

Распределение баллов по заданиям:

№ темы	Название темы / вид учебной работы	Формы текущего контроля / срезы	Мак. кол-во баллов	Методика проведения занятия и оценки
1.	Цифровизация в изобразительном искусстве. Основные понятия мультимедиа.	Опрос	5	Оценка ответов на вопросы

2.	Мультимедийные технологии в изобразительном искусстве	Контрольный срез(контрольный срез)	10	1 балл за каждый правильный ответ
		Выполнение практических заданий	10	8-10 баллов начисляется за полное, правильное выполнения практического задания 4-7 баллов – неполное выполнение практической работы, имеются недочеты 0-3 – частичное выполнение, ошибки
3.	Анимация. Базовые понятия.	Выполнение практических заданий	10	8-10 баллов начисляется за полное, правильное выполнения практического задания 4-7 баллов – неполное выполнение практической работы, имеются недочеты 0-3 – частичное выполнение, ошибки
4.	Использование анимации в изобразительном искусстве	Контрольный срез	10	1 балл за каждый правильный ответ
5.	Создание интерактивного фильма средствами Flash.	Опрос	5	Оценка ответов на вопросы
6.	Значение фильмов в изобразительном искусстве	Контрольный срез	20	1 балл за каждый правильный ответ
7.	Передача мультимедийных файлов через закрытые и открытые сети.	Контрольный срез(контрольный срез)	10	1 балл за каждый правильный ответ
		Выполнение практических заданий	10	8-10 баллов начисляется за полное, правильное выполнения практического задания 4-7 баллов – неполное выполнение практической работы, имеются недочеты 0-3 – частичное выполнение, ошибки
8.	Защита графической информации.	Выполнение практических заданий	10	8-10 баллов начисляется за полное, правильное выполнения практического задания 4-7 баллов – неполное выполнение практической работы, имеются недочеты 0-3 – частичное выполнение, ошибки
9.	Премияльные баллы		20	Дополнительные премияльные 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).
10.	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

Выполнение практических заданий

Тема 2. Мультимедийные технологии в изобразительном искусстве

1. Основные приемы работы с мультимедиа
2. Изучение современного оборудования по созданию и воспроизведению мультимедиа

Тема 7. Передача мультимедийных файлов через закрытые и открытые сети.

1. Изучение основных сценариев и готовых библиотечных символов для интерактивного фильма
2. Создание анимационного документа с прописанными сценариями по образцу
3. Тестирование фильма.
4. Разработка алгоритма учебного ролика по выбранной теме
5. Разработка учебного ролика по выбранной теме
6. Отработка сценариев интерактивного ролика

Контрольный срез

Тема 2. Мультимедийные технологии в изобразительном искусстве

1. Одним из значений термина «мультимедиа» является: ?
 - (!) оборудование, которое позволяет работать с информацией различной природы, организованной в виде единой информационной среды.
 - (!) сумма технологий, позволяющих компьютеру вводить, обрабатывать, хранить, передавать и отображать (выводить) разнородные данные (графику, текст, звук, видео).
 - (?) высококачественная графика.
 - (?) автоматизированная система 3D графики.
2. Составляющими мультимедиа являются: ?
 - (!) текст, графика, звук, видео.
 - (?) графика, звук, видео.
 - (?) текст, графика, звук.
 - (?) текст, звук, видео.
3. В России термин «мультимедиа» появился: ?
 - (!) примерно в конце 80-х годов прошлого века.
 - (?) с появлением компьютеров типа IBM.
 - (?) в начале 90 –х годов прошлого века.
 - (?) в 2000 г.
4. Целью программ использования и развития мультимедиа в области образования культуры и искусства является: ?
 - (!) информатизация искусства, создание баз данных и артпродукции.
 - (!) информатизация эстетического образования, формирование сети образовательных, музейных, туристических и других артцентров в России и за рубежом.

(!) артэкомониторинг, то есть создание системы мониторинга, консервации, реставрации и охраны музейных ценностей и архитектурных памятников.

(!) международный обмен артпродукцией, телепрограммами по искусству и эстетическому образованию, развитие туризма, связанного с этими областями образования.

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

(?) P4-2000/512 DDR/ 80 GB/GeForce4 256 Mb AGP/DVD/

(?) P4-2000/512 DDR/ 80 GB/GeForce4 256 Mb AGP/DVD/SB

(!) P4-2000/512 DDR/ 240 GB/GeForce4 256 Mb AGP/DVD/SB

(?) P4-2000/512 DDR/ 2 GB/GeForce4 256 Mb AGP/SB

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

(!) дисплей.

(?) клавиатура.

(?) модем.

(!) акустическая система.

7. Конкретный цветовой режим дисплея зависит от:

(!) типа дисплея.

(!) типа видеокарты.

(?) разрешения монитора.

(!) объема видеопамяти в видеокарте.

Тема 4. Использование анимации в изобразительном искусстве

1. К форматам графических файлов, позволяющих хранить многостраничные изображения относятся: ?

(?) JPG.

(!) GIF.

(?) TIFF.

(?) PDF.

11. К параметрам анимационного документа относятся: ?

(!) частота кадров и размер сцены.

(?) палитра (цветная и черно-белая).

(?) ориентация сцены.

(?) параметры печати документа Flash.

2. Набор приемов и методов, с помощью которых возможно существенное сокращение времени и затрат при создании анимации без заметной потери в качестве называется: ?

(!) ограниченной анимацией.

(?) оптимальной анимацией.

(?) эффективной анимацией.

(?) сокращенной анимацией.

3. Первые продукты Makromedia Flash были созданы в

(!) 1995 г.

(?) 1990 г

(?) 1985 г.

(?) 1980 г.

4. Во Flash-проектах такого рода видеоряд подбирается к музыкальной композиции: ?

- (!) Flash-клип.
- (?) Flash-ролик в виде слайд-шоу.
- (?) Flash-открытка.
- (?) Flash-мультфильм.

5. Этот способ анимации используется при создании красивых сложных визуальных эффектов: ?

- (!) покадровая анимация.
- (!) автоматическая анимация.
- (!) программная анимация.
- (?) слайд-шоу.

6. Виды анимации по способу создания: ?

- (!) покадровая анимация.
- (!) автоматическая анимация.
- (!) программная анимация.
- (?) слайд-шоу.

Тема 6. Значение фильмов в изобразительном искусстве

1. Автоматическая анимация – это: ?

- (!) процесс плавного изменения параметров объекта от одного до другого ключевого кадра.
- (?) процесс создания отдельных изображений и размещения их на последующих ключевых кадрах.
- (?) процесс преобразования ключевого кадра в обычный.
- (?) автоматическое изменение положения точки трансформации объектов.

2. Виды автоматической анимации: ?

- (!) анимация формы.
- (!) анимация движения.
- (?) анимация с применением узловых точек.
- (?) анимация с заданием траектории движения.

3. К этим объектам не может быть применена анимация формы: ?

- (!) символы.
- (!) растровые изображения.
- (!) сгруппированные объекты.
- (?) векторные объекты.

4. Какое из утверждений, на Ваш взгляд, не является верным?

- (!) Символы из библиотеки фильма не могут быть использованы в любом другом фильме.
- (?) В библиотеке фильма могут находиться разновидности элементов фильма, импортированные из внешних файлов: звук, растровые изображения, шрифт.
- (?) Библиотеку, связанную с данным анимационным фильмом удалить невозможно, можно только изменить состав и свойства входящих в него объектов.
- (?) Основное отличие общей библиотеки от библиотеки фильма состоит в том, что ее содержимое нельзя изменить.

5. В состав Flash входят общие библиотеки: ?

- (!) Buttons (Кнопки).
- (!) Learning Interactions (Интерактивное обучение).
- (!) Sounds (Звуки).
- (?) Video (Видео).

6. В библиотеке фильма могут находиться элементы фильма, импортированные из внешних файлов:?

- (!) звук.
- (!) шрифт.
- (!) растровые изображения.
- (!) видеоклип.

7. Интерактивность Flash-фильма обеспечивается за счет:?

- (!) включения в него сценариев – инструкций на языке ActionScript.
- (?) автоматической анимации формы графических объектов.
- (?) автоматической анимации движения.
- (?) детальной покадровой прорисовки действий.

8. Растровый графический формат, который может импортироваться во Flash с сохранением специфических свойств формата:

- (?) WMF.
- (?) JPG
- (!) PNG
- (?) PSD.

9. Для сжатия и распаковки видео- и аудио-данных используется специальный модуль, который называется: ?

- (?) архиватором.
- (?) модемом.
- (!) кодеком.
- (?) декодером.

Тема 7. Передача мультимедийных файлов через закрытые и открытые сети.

1. Этот вид Flash-проекта, представляет собой озвученную анимацию, состоящую из двух-трех кадров: ?

- (?) Flash-клип.
- (?) Flash-ролик в виде слайд-шоу.
- (!) Flash-открытка.
- (?) Flash-мини.

2. К объектам анимационного документа относятся: ?

- (!) блок текста.

- (?) временная диаграмма.
- (!) векторная форма.
- (!) видеоклип, импортированный из внешнего файла.

3. Сущность раскадровки состоит в том, что: ?

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

4. Keyframe (Ключевой кадр):?

- (!) создается для новых и изменившихся объектов.
- (?) содержит объекты раскадровки.
- (?) содержит код сценария на языке Action Script.
- (?) используется для начальной разметки фильма и размещения кодов и звуков.

5. К основным параметрам анимационного документа относятся:

- (!) частота кадров.
- (!) размер сцены.
- (?) параметры печати документа.
- (?) количество слоев.

6. Исходные файлы в формате FLA компилируются для просмотра с помощью программы Flash Player в формат: ?

- (!) SWF.
- (?) MWF.
- (?) TIFF.
- (?) PSD.

7. Конвертирование мультимедийных файлов происходит...

- (!) с помощью специальных приложений-конвертеров, которыми можно воспользоваться в режиме онлайн в открытом доступе
- (?) с помощью специальных платных приложений-конвертеров, которые необходимо скачать на ПК
- (?) автоматически
- (?) не требуется, т.к. браузер сам конвертирует отправляемый файл по сетям

Опрос

Тема 1. Цифровизация в изобразительном искусстве. Основные понятия мультимедиа.

1. Области применения мультимедиа
2. Технология мультимедиа

Тема 5. Создание интерактивного фильма средствами Flash.

1. GIF-анимации
2. Виды flash-проектов
3. Flash-ролик в виде слайд-шоу
4. Flash-открытки
5. Flash-Zoom

6. Flash-клипы
7. Flash-игры
8. Flash-мультфильмы.

4.3 Промежуточная аттестация по дисциплине проводится в форме зачета

Типовые вопросы зачета (УК-6)

1. Основные понятия мультимедиа, виды анимации.
2. Оборудование и общие технические требования мультимедиа, обзор программного обеспечения
3. Flash-анимация, виды проектов
4. Особенности работы во Flash, инструменты и приемы.
5. Основные форматы анимационных документов.
6. Рисование. Основные приемы рисования Изменение формы с помощью инструмента Arrow. Особенности использования инструментов Line, Oval или Rectangle и др. Цвет. Атрибуты цвета контура и заливки. Дополнительные настройки для рисования. Стирание. Прилипание. Линейки.
7. Виды автоматической анимации.
8. Выделение и трансформация объектов. Выравнивание объектов.
9. Анимация формы. Применение узловых точек формы.
10. Анимация движения. Изменение параметров анимации движения. Движение по траектории.
11. Символы и библиотеки. Типы символов. Графический символ. Символ-кнопка. Символ-клип. Библиотека фильма. Общая библиотека. Постоянная библиотека.
12. Интерактивный фильм .Примеры программирования символа-кнопки.
13. Баннеры. Основные задачи баннера. Текстовая реклама. Статическая реклама. Динамическая реклама. Контекстная реклама. Тематическая реклама Параметры эффективности баннерной рекламы:
14. Баннерная реклама. Наиболее популярные форматы. Ограничения баннерных сетей. Известные баннерные сети. Примерные цены на размещение баннеров
15. Закон о защите информации
16. Общие правила безопасности в сетевых технологиях
17. Роль социальных сетей в учебном процессе
18. Основные сетевые угрозы и методы их предупреждения
19. Обзор сетевых технологий и основных приложений.

Типовые задания для зачета (УК-6)

1. Работа в закрытой и открытой сети: передача файлов и их конвертация в указанные форматы
2. Создание страниц в соцсетях и изучение их возможностей по распространению контента. Публикация видео.
3. Создание GIF-анимационной открытки
4. Создание Flash-открытки

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 цифровизации в изобразительном искусстве

«не зачтено» (0 - 49 баллов)	УК-6	Не находит и не использует источники получения дополнительной информации для саморазвития и углубления профессиональных знаний в области цифровизации в изобразительном искусстве
---------------------------------	------	---

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. Комаров А. Е. Мультимедиа-технология : практическое пособие. - Москва: Лаборатория книги, 2012. - 77 с. - Текст : электронный // ЭБС «Университетская библиотека онлайн» [сайт]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=141451>
2. Гафурова, Н. В., Чурилова, Е. Ю. Педагогическое применение мультимедиа средств : учебное пособие. - Весь срок охраны авторского права; Педагогическое применение мультимедиа средств. - Красноярск: Сибирский федеральный университет, 2015. - 204 с. - Текст : электронный // IPR BOOKS [сайт]. - URL: <http://www.iprbookshop.ru/84293.html>
3. Костюченко О. А. Творческое проектирование в мультимедиа : монография. - Москва|Берлин: Директ-Медиа, 2015. - 208 с. - Текст : электронный // ЭБС «Университетская библиотека онлайн» [сайт]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=429292>

6.2 Дополнительная литература:

1. Алешин Л.И. Мультимедиа и реклама : учебное пособие. - М.: [Литера], 2012. - 375 с.
2. Гук, А. А. История любительского кино-, фото- и видеотворчества : учебно-методический комплекс для студентов очной и заочной форм обучения по направлению подготовки 51.03.02 (071500.62) «народная художественная культура», профиль «руководство студией кино-, фото- и видеотворчества», квалификация (степень) выпускника «бакалавр». - Весь срок охраны авторского права; История любительского кино-, фото- и видеотворчества. - Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2014. - 39 с. - Текст : электронный // IPR BOOKS [сайт]. - URL: <http://www.iprbookshop.ru/55236.html>
3. Бабенко Т.А. Применение средств мультимедиа в процессе обучения будущих учителей информационным технологиям : Автореф. дис. на соиск. учен. степ. канд. пед. наук:(13.00.08). - Брянск, 2003. - 19 с.
4. Попов В.Б. Основы информационных и телекоммуникационных технологий. Мультимедиа : учеб. пособ. для уч-ся сред. проф. учеб. заведений, для студ. пед. вузов. - М.: Финансы и статистика, 2007. - 334 с.
5. Божко А. Н. Обработка растровых изображений в Adobe Photoshop. - 2-е изд., испр.. - Москва: Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016. - 320 с. - Текст : электронный // ЭБС «Университетская библиотека онлайн» [сайт]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=428970>
6. Платонова Н. С. Создание информационного листка (буклета) в Adobe Photoshop и Adobe Illustrator : учебное пособие. - Москва: Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ)|Бином. Лаборатория знаний, 2009. - 152 с. - Текст : электронный // ЭБС «Университетская библиотека онлайн» [сайт]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=233203>

6.3 Иные источники:

1. Библиотека дизайнера - <http://rosdesign.com/design/bookofdesign.htm>
2. Журнал «Новый Мир Искусства» - <http://www.worldart.ru/>
3. Сайт "Мир дизайна" - <http://sredaboom.ru/>
4. Федеральный портал «Российское образование» - <http://www.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

AutoCad 2013, 2018

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

Adobe Illustrator CS3

ArchiCad 13, 21

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. Государственная информационная система «Национальная электронная библиотека» . – URL: <https://rusneb.ru>
6. Научная электронная библиотека «КиберЛенинка». – URL: <https://cyberleninka.ru>
7. Научная электронная библиотека eLIBRARY.ru. – URL: <https://elibrary.ru>
8. Президентская библиотека имени Б.Н. Ельцина. – URL: <https://www.prilib.ru>
9. Российская государственная библиотека. – URL: <https://www.rsl.ru>
10. Российская национальная библиотека. – URL: <http://nlr.ru>
11. Тамбовская областная универсальная научная библиотека им. А.С. Пушкина. – URL: <http://www.tambovlib.ru>
12. Университетская библиотека онлайн: электронно-библиотечная система. – URL: <https://biblioclub.ru>
13. ЭБС «Университетская библиотека онлайн» . – URL: <http://www.biblioclub.ru>
14. Электронный каталог Фундаментальной библиотеки ТГУ. – URL: <http://biblio.tsutmb.ru/elektronnyij-katalog>
15. 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.