



## АННОТАЦИЯ

Учебной дисциплины «Мультимедийный проект»

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»

Профиль «Графический дизайн»

Программа разработана на кафедре дизайна

<b>Место дисциплины в учебном плане</b>	Дисциплина «Мультимедийный проект» относится к обязательным дисциплинам вариативной части блока Дисциплины (модули).
<b>Цель изучения дисциплины</b>	Формирование представления и постановки основных навыков применения современных медиатехнологий в ситуации подготовке к проектированию, разработке и использованию цифровых и комбинированных систем съемки, обработки и передачи видео с использованием различных каналов связи и средств хранения.
<b>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</b>	<p><b>ОПК-4</b> - способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании;</p> <p><b>ОПК-7</b> - способность осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, предоставлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий;</p> <p><b>ПК-2</b> - способность обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи;</p> <p><b>ПК-3</b> - способность учитывать при разработке художественного замысла особенности материалов с учетом их формообразующих свойств;</p> <p><b>ПК-4</b> - способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проектов;</p> <p><b>ПК-5</b> - способность конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды.</p>
<b>Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины</b>	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• основные понятия из истории и теории медиакультуры;</li> <li>• основы создания новых аудиовизуальных продуктов.</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• различать особенности и способы визуализации в медиа технологиях;</li> <li>• выбирать способ решения коммуникативных задач;</li> <li>• подбирать адекватные приемы конструирования визуального сообщения и медиатекстов с использованием современных компьютерных средств;</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• интерпретировать и анализировать результаты моделирования;</li> <li>• осуществлять выбор техники, устройств и материалов в соответствии с конкретными практическими заданиями.</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• методами и приемами анимирования изображения на основании опыта, полученного при выполнении практических работ;</li> <li>• основными критериями оценки полученных результатов проектирования;</li> <li>• способностью редактирования видеоизображений и динамических картинок пользуясь программами Adobe Flash, Adobe Premiere, Adobe After effect;</li> <li>• современными ресурсами и инструментами и использования в ходе проектирования аудиовизуального послания, Internet-ресурсов, ПО, поисковых ресурсов.</li> </ul>
<p><b>Краткая характеристика учебной дисциплины</b></p>	<p>Студенты знакомятся с основными видами современных медийных носителей, решающих коммуникационные задачи посредством экранных технологий, основными медиа продуктами, инструментами и устройствами, применяемыми для получения медийного сообщения; освоение методов визуализации в современных экранных технологиях в рамках создания новых аудиовизуальных текстов.</p>
<p><b>Форма итогового контроля знаний</b></p>	<p>Для контроля усвоения студентами данной дисциплины, учебным планом предусмотрен экзамен, в форме защиты итогового задания.</p>