

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Исаков Ирлан Жангазыевич

Автономная некоммерческая организация высшего образования

Должность: Ректор

«Университет при Межпарламентской Ассамблее ЕвразЭС»

Дата подписания: 25.07.2022 15:28:10

Уникальный программный ключ:

a748d5b672796bd7b37612bb23a3449357804892a0d120774ea9def3ef7a2bc0

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Технологическая среда медиаиндустрии

(наименование дисциплины)

Направление подготовки _____ **54.03.01 Дизайн**

Квалификация выпускника _____ **Бакалавр**

Направленность (профиль) _____ **Коммуникативный дизайн**

2022 г.

1. Место дисциплины в структуре образовательной программы, входные требования для освоения дисциплины (при необходимости)

Дисциплина «Технологическая среда медиаиндустрии» относится к дисциплинам по выбору вариативной части Блока 1 «Дисциплины (модули)» программы бакалавриата.

2. Объем дисциплины в зачетных единицах

Объем дисциплины составляет 4 зачетные единицы.

3. Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам)

Тема 1. Особенности элементно-технологической структуры среды медиаиндустрии.

Тема 2. Формирование структуры технико-технологических средств медиаиндустрии.

Тема 3. Функциональные возможности технологий медиаиндустрии.

Тема 4. Классификация проектов медиаиндустрии.

Тема 5. Проекты кинематографии в области цифровых технологий.

Тема 6. Инновационные технологии медиаиндустрии.

4. Методические рекомендации по организации изучения учебной дисциплины

Изучение дисциплины включает контактную работу обучающихся с педагогическими работниками организации и (или) лицами, привлекаемыми организацией к реализации образовательных программ на иных условиях в форме занятий различных типов в соответствии со спецификой дисциплины и самостоятельную работу обучающихся в объемах соответственно учебному плану. Контактная работа может проводиться с применением электронного обучения, дистанционных образовательных технологий.

Теоретические занятия

Тема 1. Особенности элементно-технологической структуры среды медиаиндустрии.

Медиаиндустрия как комплекс средств и технологий, объединяющий элементы разнородной информационной среды (текст, музыка, речь, графика, фото, видео) в однородном цифровом представлении.

Выходные характеристики элементов технологической среды медиаиндустрии, учитывающие требования слушателей-зрителей и возможности технико-технологических средств.

Использование графического и параметрического моделирования для формирования вариантов элементно-технологической среды медиаиндустрии на этапах проектирования, монтажа и инсталляции, юстировки и настройки, технологического тестирования.

Тема 2. Формирование структуры технико-технологических средств медиаиндустрии.

Техника и технологии, используемые в кинотеатральных, кино-технологических, кино-фотостудийных комплексах, при организации музейных и выставочных инсталляций.

Структура технологической среды при проектировании, монтаже и сервисном обслуживании технических комплексов для информационно-телекоммуникационной, образовательной сфер и индустрии развлечений, обеспечение функциональной и информационной совместимости.

Методы анализа вариантов на основе сопоставления функциональных требований и результатов модельно-параметрического анализа, на основе реализации принципа эксплуатационной технологичности (рациональной простоты конструкции, максимальной надежности отдельных элементов и конструкции в целом, блочно-модульного принципа построения, удобства обслуживания, возможности совмещения элементов различных производителей, наличия спектра дополнительных устройств, мобильности программного обеспечения).

Тема 3. Функциональные возможности технологий медиаиндустрии.

Реализация принципа объединения разнородных элементов информационной среды в однородном цифровом представлении на основе мультимедийных технологий. Функциональные возможности цифровых технологий: отсутствие искажений при многократном копировании, долговечное хранение информации, удобство передачи и преобразования информации. Области внедрения и распространения цифровых технологий. Сравнительный анализ функциональных особенностей пленочного и цифрового кинопоказа.

Технологии реализации систем 3D кинопоказа, перспективные технологии демонстрации 3D киноконента, обеспечивающие уменьшение таких артефактов изображения, как размытие объектов при движении, дрожание, эффект стробирования. Сравнительный анализ основных технологий формирования цифрового изображения. Направления совершенствования технологии DLP.

Функциональные особенности технологий изготовления отдельных элементов мультимедийной техники: технологий оптоволоконных линий, дисплейных технологий, технологий изготовления источников света, технологий виртуального моделирования в медиаиндустрии, включая размерную обработку и фотолитографию, технологий экранов; технологий изготовления средств 3D кинопоказа, беспроводных технологий, технологии сканеров и др.

Функциональные особенности технологий проектирования, оснащения, эксплуатации и сервисного обслуживания мультимедийных комплексов и инсталляций.

Тема 4. Классификация проектов медиаиндустрии.

Классификация проектов медиаиндустрии по принципам и методам реализации «бизнес-идеи».

Проекты, связанные с созданием художественных фильмов, рекламных роликов, сериалов, новостных сюжетов, спортивных новостей. Проекты, связанные с организацией предприятий: оказывающих мультимедийные услуги; мультиплексы; кино-технологические комплексы, выполняющие контрольные функции; реализующее проекты индустрии развлечений. Проекты по реализации инновационных технологий (виртуальное проектирование и моделирование, лазерные технологии, видеомэппинг).

Классификация инновационных проектов медиаиндустрии по функциональному назначению.

Проекты индустрии развлечений: проекты в области фильмопроизводства и визуализации контента; проекты и технологии кинопоказа (цифровые технологии, 3D, 4DX кинопоказ); мультимедийное обеспечение кино-, теле-, видеофестивалей, форумов (технологии видеомэппинга на культурно-массовых мероприятиях; технологий дополненной реальности; реализация лазерных инсталляций). Информационно-коммуникационные проекты, связанные с разработкой информационного контента и образовательных ресурсов, мультимедийное обслуживание спортивных, массовых мероприятий, конференций, симпозиумов.

Тема 5. Проекты кинематографии в области цифровых технологий.

Области распространения цифровых технологий: в кинотеатрах, домашний просмотр фильмов на больших экранах дома, на дисплеях компьютера, на мобильных устройствах.

Технологические факторы производства и эксплуатации, обеспечивающие для зрителя: стабильное качество кинопоказа с разрешением 2K и 4K, зрелищность и разнообразие демонстрируемого контента в кинотеатре. Технологические факторы производства и эксплуатации, обеспечивающие для специалистов: возможность воспроизведения 3D-фильмов, демонстрацию фильмов с изменяемым сценарием и интерактивных фильмов; технологическую совместимость российских фильмов с международными рынками проката цифровых фильмов; отказ от монтажных процедур фильмопроизводства.

Основы технологии Digital Cinema, способствующие распространению цифрового кинопоказа в кинотеатрах: формат DCP (Digital Cinema Package), обеспечивающий запись на жесткие или оптические диски, передачу сигнала по спутниковым каналам. Функциональные особенности формата: обеспечение требуемого уровня качества изображения и звука, возможность контролировать и управлять показами в сети кинотеатров, отсутствие несанкционированного доступа к контенту.

Структура кино-технологического комплекса и технологические особенности оборудования для цифрового показа: проигрыватель и цифровой кинопроектор, отвечающие требованиям DCI. Система организации кинопоказа, контроля и настройки параметров оборудования через компанию-производителя: идентификационная информация об оборудовании, выдача лицензий компаниями, осуществляющими мастеринг.

Тема 6. Инновационные технологии медиаиндустрии.

Проекты в области технологий инжиниринга. Понятие инжиниринга как предоставления различных инженерно-консультационных услуг производственного и научно-технического характера. Обратный инжиниринг (обратная разработка, реверс-инжиниринг, reverse engineering) — исследование устройства или программы без копирования, с целью изучения принципа работы, воспроизведения аналогичного объекта, имеющего аналогичные функции.

Технологии виртуального моделирования изделий и процессов в приборостроении, позволяющие повысить эффективность проектирования и технологической подготовки производства.

Технологии лазерного сканирования. Создание трехмерной CAD модели изделия с помощью «оцифровки» физического прототипа, 3D-принтеры. Быстрое создание прототипов и производство пластиковых объектов и изделий из разнообразных материалов. Самовоспроизводящееся производство.

Инновационные проекты в области технологий носителей информации.

Практические занятия

Тема 1. Особенности элементно-технологической структуры среды медиаиндустрии.

Задание: Проанализировать целевую аудиторию аудиовизуальных СМИ. Проанализировать целевую аудиторию печатных и электронных СМИ.

Тема 2. Формирование структуры технико-технологических средств медиаиндустрии.

Задание: Проанализировать мультимедийные средства и технологии, используемые при создании интерактивных выставочных инсталляций.

Тема 3. Функциональные возможности технологий медиаиндустрии.

Задание: Проанализировать традиционные технологии создания оптических спецэффектов в кино и технологии спецэффектов в цифровом кино.

Тема 4. Классификация проектов медиаиндустрии.

Задание: Сравнительный анализ проектов, связанных с созданием художественных фильмов, рекламных роликов, сериалов, новостных сюжетов, спортивных новостей и проектов, связанных с организацией предприятий медиаиндустрии.

Тема 5. Проекты кинематографии в области цифровых технологий.

Задание: Сравнительный анализ функциональных особенностей пленочного и цифрового кинопоказа. Технологии реализации систем 3D кинопоказа, перспективные технологии демонстрации 3D киноконтента

Тема 6. Инновационные технологии медиаиндустрии.

Задание: Классификация инновационных проектов медиаиндустрии по функциональному назначению

5. Методические рекомендации для обеспечения самостоятельной работы обучающихся по дисциплине

Самостоятельная работа обучающихся включает усвоение теоретического материала, подготовку к практическим занятиям, выполнение самостоятельных заданий, изучение литературных источников, использование Internet-данных, подготовку к текущему контролю знаний, к промежуточной аттестации.

Вопросы для самоконтроля

1. Элементная структура мультимедиа музея
2. Мультимедийные средства и технологии, используемые при создании интерактивных выставочных инсталляций

3. Технологии и средства создания виртуальных экскурсоводов
4. Использование «псевдоголографических» объектов социально-культурной сфере
5. Интерактивные элементы, используемые на выставках и в музеях
6. Практические аспекты устройства Kinect и его аналогов
7. Технологии распознавания в системах видеонаблюдения
8. Функциональные особенности и возможности сканера пленки при реставрации и архивировании фильмов
9. Функциональные особенности и возможности фильм-рекордера при реставрации и архивировании фильмов
10. Традиционные технологии создания оптических спецэффектов в кино
11. Технологии спецэффектов в цифровом кино
12. Форматы кадров в кинематографе
13. Характеристики, определяющие качество киноизображения
14. Характеристики, определяющие качество звуковоспроизведения в кинотеатре
15. Основные технологии 3D-кинопоказа
16. Оборудование для кинопоказа 3D
17. Источники света в кинопроекторах. Лазерные источники света
18. Звук в кинотеатре. Особенности системы Dolby Atmos
19. Кинопроекционные экраны
20. Структура киностудии и ее техническое оснащение
21. Система раздельной работы студий и съемочных групп (Франции, Италии, Германии), продуцентские фирмы
22. Подразделения киноконцерна «Мосфильм», подразделение компьютерной графики
23. Структура студии Голливуд
24. Принцип работы цифровой видеокамеры
25. Реализация функции «Canon Log Gamma» в съемочных камерах
26. Основные характеристики камер формата HDR (High Dynamic Range Imaging, HDR), «изображение высокого динамического диапазона») 8
27. Накамерное оборудование
28. Электронный стедикам. Назначение, характеристики, модели
29. Система дистанционного мониторинга работоспособности цифрового оборудования кинотеатров NOC (Network Operational Center)
30. Особенности технологии IMAX

Темы для рефератов:

1. Специфика современных коммуникационных процессов в медиасреде?
2. Онлайн-коммуникация: ее отличительные черты в медиасреде?
3. Клиповое мышление: понятие, признаки, коммуникационные особенности и к какой среде оно относится?
4. Интернет-мемы как элемент визуализации и способ интерактивного вовлечения аудитории?
5. Жанр и формат в мультимедийной журналистике?
6. Интерактивная выставка в медиаиндустрии?
7. Технологии реализации систем 3D на выставках?
8. Основная среда распространения новых мультимедийных технологий?
9. Основные требования технологической среды медиаиндустрии?

10. Реализация принципа объединения разнородных элементов информационной среды на основе мультимедийных технологий?
11. Особенности проектов, связанных с созданием рекламных роликов на ТВ?
12. Особенности проектов индустрии развлечений в детских программах их основная среда?
13. Функциональные возможности цифровых технологий в интернет среде?

6. Оценочные средства для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

6.1. Планируемые результаты обучения, обеспечивающие достижение планируемых результатов освоения образовательной программы

В процессе изучения дисциплины у обучающихся должна быть сформирована следующая компетенция:

- способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике (ПК-6);
- способность выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале (ПК-7).

Код и формулировка компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
ПК-6 способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	Знает: особенности и тенденции функционирования современных предприятий в сфере медиаиндустрии; современные методы и технологии работы, используемые при реализации проектов медиаиндустрии; Умеет: осуществлять различные проекты в сфере медиаиндустрии на основе современных технологий; учитывать при разработке художественного замысла современные технологические возможности медиаиндустрии Владеет: современным инструментарием построения концепции дизайн-проекта в сфере медиаиндустрии; навыками разработки художественного замысла с учетом современных технологий в области медиаиндустрии
ПК-7 способностью выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале	Знает: особенности элементной среды медиаиндустрии, обеспечивающей решение задачи по созданию и оформлению эталонных образцов медиа-дизайна; методики разработки локального авторского медиа-проекта, принципы анализа концепции и спектр решений и подходов к реализации проекта. Умеет: анализировать и определять требования к специальным изданиям для компаний, осуществляющих свою деятельность в сфере медиаиндустрии и осуществлять дизайн-проекты на практике; использовать изобразительные и выразительные средства коммуникативного дизайна как инструмента рекламы; создавать мультимедийные продукты с различными изображениями Владеет: совокупностью знаний, позволяющих принимать решения в сфере медиаиндустрии; навыками сравнительного анализа и интерпретации данных о разработке проектов в области медиаиндустрий; навыками создания продуктов в сфере мультимедиа

6.2. Перечень оценочных материалов

Оценочные материалы представляют собой задания для выполнения обучающимся, позволяющие ему приобрести теоретические знания, практически умения (навыки) и опыт, а также решать задачи, связанные с будущей профессиональной деятельностью. Включают в себя задания для текущего контроля уровня успеваемости, оценивающие ход освоения учащимися дисциплины, и задания для промежуточной аттестации обучающихся, обеспечивающие оценивание промежуточных и окончательных результатов обучения по дисциплине.

Примерные задания для проведения текущего контроля успеваемости

1. Проверка рефератов.
2. Проверка практических заданий.

Примерные задания для проведения промежуточной аттестации по дисциплине

Список вопросов к экзамену

1. Медиаиндустрия как комплекс средств и технологий, объединяющий элементы разнородной информационной среды (текст, музыка, речь, графика, фото, видео) в однородном цифровом представлении.
2. Техника и технологии, используемые в кинотеатральных комплексах.
3. Техника и технологии, используемые при организации музейных и выставочных инсталляций.
4. Техника и технологии, используемые в кино-, фото- студийных комплексах.
5. Выходные характеристики элементов технологической среды медиаиндустрии, учитывающие требования слушателей-зрителей и возможности технико-технологических средств.
6. Использование графического и параметрического моделирования для формирования вариантов элементно-технологической среды медиаиндустрии.
7. Методы анализа вариантов проектов технологической среды медиаиндустрии на основе функциональных требований и принципа эксплуатационной технологичности (рациональной простоты конструкции, максимальной надежности отдельных элементов и конструкции в целом, блочно-модульного принципа построения, удобства обслуживания, возможности совмещения элементов различных производителей, наличия спектра дополнительных устройств, мобильности программного обеспечения).
8. Реализация принципа объединения разнородных элементов информационной среды в однородном цифровом представлении на основе мультимедийных технологий.
9. Функциональные возможности цифровых технологий: отсутствие искажений при многократном копировании, долговечное хранение информации, удобство передачи и преобразования информации.
10. Области внедрения и распространения цифровых технологий.
11. Сравнительный анализ функциональных особенностей пленочного и цифрового кинопоказа.
12. Технологии реализации систем 3D кинопоказа.

13. Сравнительный анализ основных технологий формирования цифрового изображения.
14. Лазерная технология как перспективная основа техники кинотеатральных Кино-технологических комплексов при лазерных представлениях, мультимедийных презентациях, в световом дизайне.
15. Классификация проектов медиаиндустрии по принципам и методам реализации «бизнес-идеи».
16. Особенности проектов, связанных с созданием художественных фильмов, рекламных роликов, сериалов, новостных сюжетов, спортивных новостей.
17. Особенности проектов, связанных с организацией предприятий медиаиндустрии.
18. Проекты по реализации инновационных технологий (виртуальное проектирование и моделирование, лазерные технологии, видеомэппинг).
19. Классификация инновационных проектов медиаиндустрии по функциональному назначению.
20. Особенности проектов индустрии развлечений.
21. Особенности информационно-коммуникационных проектов.
22. Области распространения цифровых технологий.
23. Преимущества, получаемые от внедрения цифрового кинопоказа.
24. Проекты в области технологий инжиниринга.
25. Понятие инжиниринга как предоставления различных инженерно-консультационных услуг производственного и научно-технического характера.
26. Технологии виртуального моделирования изделий и процессов.
27. Технологии лазерного сканирования. Создание трехмерной CAD модели изделия с помощью «оцифровки» физического прототипа, 3D-принтеры
28. Инновационные проекты в области технологий носителей информации.

Перечень оценочных средств во взаимосвязи с планируемыми результатами обучения по дисциплине

Код и формулировка компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине	Оценочные средства
ПК-6 способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	Знает: особенности и тенденции функционирования современных предприятий в сфере медиаиндустрии; современные методы и технологии работы, используемые при реализации проектов медиаиндустрии;	Список вопросов: 1. Техника и технологии, используемые в кинотеатральных комплексах. 2. Техника и технологии, используемые при организации музейных и выставочных инсталляций. 3. Техника и технологии, используемые в кино-, фото- студийных комплексах. 4. Использование графического и параметрического моделирования для формирования вариантов элементно-технологической среды медиаиндустрии. 5. Области внедрения и распространения цифровых технологий. 6. Сравнительный анализ функциональных особенностей пленочного и цифрового кинопоказа.

		<p>7. Технологии реализации систем 3D кинопоказа.</p> <p>8. Сравнительный анализ основных технологий формирования цифрового изображения.</p> <p>9. Лазерная технология как перспективная основа техники кинотеатральных Кино-технологических комплексов при лазерных представлениях, мультимедийных презентациях, в световом дизайне.</p> <p>10. Классификация инновационных проектов медиаиндустрии по функциональному назначению.</p> <p>11. Проекты в области технологий инжиниринга.</p> <p>12. Понятие инжиниринга как предоставления различных инженерно-консультационных услуг производственного и научно-технического характера.</p> <p>13. Технологии виртуального моделирования изделий и процессов.</p> <p>14. Технологии лазерного сканирования. Создание трехмерной САД модели изделия с помощью «оцифровки» физического прототипа, 3D-принтеры</p> <p>15. Инновационные проекты в области технологий носителей информации.</p>
	<p>Умеет: осуществлять различные проекты в сфере медиаиндустрии на основе современных технологий; учитывать при разработке художественного замысла современные технологические возможности медиаиндустрии</p>	<p>Тесты:</p> <p>1. Основная задача дизайнера умелое размещение материалов на полосе украшать издание владеть элементами оформления привлечение на свой сайт посетителей продажа печатных изданий</p> <p>2. Чего чаще всего не хватает фотоснимкам на полосе? информативности и жизни всего хватает их должно быть много снимков детей снимков сотрудников редакции</p> <p>3. Функции иллюстрации - дополнительная информация, передача настроения, разбивка текста художественная образовательная притягивают глаз к статье у иллюстрации нет функции, она просто радует глаз</p> <p>4. На основе чего строится дизайн медиаиздания? на основе композиционно-графического моделирования на думках редактора на спонсорских деньгах на графике на работе ответсека</p> <p>5. Требования, предъявляемые к оформлению медиаиздания: передача смысла каждой публикации;</p>

		<p>осознание логической связи между отдельными разделами и установлением границ между ними; удобочитаемость; логика между разделами удобочитаемость и графика. много иллюстраций</p> <p>6. Что учитывает композиционно-графическая модель медиаиздания?</p> <p>тип издания, особенности конкретной читательской аудитории</p> <p>тип издания название только для аудиовизуальных СМИ аудиторию</p> <p>7. Web-дизайн</p> <p>это графическое оформление веб-страниц новая концепция развития сети Интернет «заголовков» семейство XML-форматов дизайн баннеров</p> <p>8. Применительно к дизайну медиаиздания понятие «стиль» надо рассматривать как совокупность особенностей «лица» конкретного издания деятельность дизайнера творческий процесс верстку модель поведения</p> <p>9. Блог</p> <p>интерактивная система, имеет автора расширяемый язык разметки гипертекста составная часть web-сайта язык описания документов письменная журналистика</p> <p>10. Моделирование медиаиздания включает планирование, макетирование и разметку структурированную базу данных алгоритм, применяемый поисковыми системами количество статей в каждом номере дизайн и разметку</p>
	<p>Владеет: современным инструментарием построения концепции дизайн-проекта в сфере медиаиндустрии; навыками разработки художественного замысла с учетом современных технологий в области медиаиндустрии</p>	<p>Выполнение практических заданий по темам (разделам):</p> <p>Тема 1. Особенности элементно-технологической структуры среды медиаиндустрии.</p> <p>Тема 2. Формирование структуры технико-технологических средств медиаиндустрии.</p> <p>Тема 3. Функциональные возможности технологий медиаиндустрии.</p> <p>Тема 4. Классификация проектов медиаиндустрии.</p> <p>Тема 5. Проекты кинематографии в области цифровых технологий.</p> <p>Тема 6. Инновационные технологии медиаиндустрии.</p>

<p>ПК-7 способностью выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале</p>	<p>Знает: особенности элементной среды медиаиндустрии, обеспечивающей решение задачи по созданию и оформлению эталонных образцов медиа-дизайна; методики разработки локального авторского медиа-проекта, принципы анализа концепции и спектр решений и подходов к реализации проекта.</p>	<p>Список вопросов:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Медиаиндустрия как комплекс средств и технологий, объединяющий элементы разнородной информационной среды (текст, музыка, речь, графика, фото, видео) в однородном цифровом представлении. 2. Выходные характеристики элементов технологической среды медиаиндустрии, учитывающие требования слушателей-зрителей и возможности технико-технологических средств. 3. Методы анализа вариантов проектов технологической среды медиаиндустрии на основе функциональных требований и принципа эксплуатационной технологичности (рациональной простоты конструкции, максимальной надежности отдельных элементов и конструкции в целом, блочно-модульного принципа построения, удобства обслуживания, возможности совмещения элементов различных производителей, наличия спектра дополнительных устройств, мобильности программного обеспечения). 4. Реализация принципа объединения разнородных элементов информационной среды в однородном цифровом представлении на основе мультимедийных технологий. 5. Функциональные возможности цифровых технологий: отсутствие искажений при многократном копировании, долговечное хранение информации, удобство передачи и преобразования информации. 6. Классификация проектов медиаиндустрии по принципам и методам реализации «бизнес-идеи». 7. Особенности проектов, связанных с созданием художественных фильмов, рекламных роликов, сериалов, новостных сюжетов, спортивных новостей. 8. Особенности проектов, связанных с организацией предприятий медиаиндустрии. 9. Проекты по реализации инновационных технологий (виртуальное проектирование и моделирование, лазерные технологии, видеомэппинг). 10. Особенности проектов индустрии развлечений. 11. Особенности информационно-коммуникационных проектов. 12. Области распространения цифровых технологий. 13. Преимущества, получаемые от внедрения цифрового кинопоказа.
	<p>Умеет: анализировать и определять требования к специальным изданиям для</p>	<p>Тесты: 1. Кегли, применяемые при верстке медиаиздания Нонпарель, петит Уницал, антиква</p>

	<p>компаний, осуществляющих свою деятельность в сфере медиаиндустрии и осуществлять дизайн-проекты на практике; использовать изобразительные и выразительные средства коммуникативного дизайна как инструмента рекламы; создавать мультимедийные продукты с различными изображениями</p>	<p>Ротондо, устав Кириллица, капитал Times New Roman 2. Передовица – это Статья на первой полосе слева Статья на второй полосе сверху Статья, стоящая первой Статья за подписью редактора Такого термина не существует 3.Подборка – это несколько материалов, объединенных одной темой материалы, подобранные в газете статьи на первой полосе статьи на развороте отборные материалы 4. Подвал размещается внизу полосы не больше 1\3 в центре полосы большой материал внизу полосы меньше 1\4 статья на последней полосы выходные данные 5. Выворотка – это белые буквы на темном фоне графический файл язык иерархических стилевых спецификаций протокол передачи файлов 6. Удобочитаемость – это удобная графическая модель выразительные заголовки мелкие заметки крупные фотографии все вместе 7. Цель «пилотного» номера? выяснение потребности аудитории, корректировка его модели, завязать отношения с авторами найти темы показ возможностей редакционного коллектива только привлечение читателей 8. Что относят к постоянным элементам оформления? шрифт, колонтитул, заголовочный комплекс, текстура, разделительные средства, иллюстрации, информационная графика выходные сведения, иллюстрации заголовочный комплекс, текстовая колонка нет таких элементов текстовая колонка, разделительные средства, выходные сведения 9. Текстура – это ломаное готическое письмо, буквально «тканье» протокол передачи файлов графический файл язык иерархических стилевых спецификаций 10. Иллюстрация в медиаиздании – это всё вместе</p>
--	--	--

		<p>фотография коллаж графика рисунок</p> <p>11. Прием, основанный на соединении различных фотографий или фотографий и рисунков в единую композицию</p> <p>коллаж иллюстрация обтравка фотомонтаж фотографика</p> <p>12. Где нельзя размещать заголовки или часть текста</p> <p>на фотографии человека, особенно на лице внизу полосы по краю в тексте на первой полосе</p> <p>13. Что такое врезка?</p> <p>все вместе перечисленное цитата акцентированный текст, включаемый в материал лозунг афоризм</p> <p>14. Интерлиньяж – это</p> <p>междустрочной пробел сериф тройное зеркало высота строчных букв выравнивание текста</p> <p>15. Сериф – это</p> <p>засечка интерлиньяж наплыв оттиск кегль</p> <p>16. Логотип</p> <p>оригинальное начертание, изображение полного или сокращенного наименования Составная часть web-сайта содержание сайта это страница с большим нетематическим списком ссылок</p> <p>17. Появление «скрытой рекламы» в печати Европы связывают с именем</p> <p>Э.Жирардена Дж.Бодони Ф.Грека Т.Ренодо Ж.Рено</p> <p>18. Рекламный дизайн – это</p> <p>синтез маркетинга, психологии и креатива содержание сайта оформленный модуль это страница с большим нетематическим списком</p>
--	--	---

		<p>ссылка оригинальное начертание, изображение полного или сокращенного наименования</p> <p>19. Кем и когда напечатан первый рекламный плакат книготорговцем Бартольдсом в 1482 году Джефферсоном в 1792 году Федоровым в 1689 году Микеланджело в 1576 году неизвестно</p> <p>10. Кем основано первое в Европе адресное иформбюро Теофрастом Ренодо Бартольдсом Уильямсоном Антонином Сохором Адольфом Опалка</p> <p>21. Какое количество гарнитур допускается в печатном издании 2-3 5-6 1-2 3-4 7-8</p>
	<p>Владеет: совокупностью знаний, позволяющих принимать решения в сфере медиаиндустрии; навыками сравнительного анализа и интерпретации данных о разработке проектов в области медиаиндустрий; навыками создания продуктов в сфере мультимедиа</p>	<p>Выполнение практических заданий по темам (разделам):</p> <p>Тема 1. Особенности элементно-технологической структуры среды медиаиндустрии.</p> <p>Тема 2. Формирование структуры технико-технологических средств медиаиндустрии.</p> <p>Тема 3. Функциональные возможности технологий медиаиндустрии.</p> <p>Тема 4. Классификация проектов медиаиндустрии.</p> <p>Тема 5. Проекты кинематографии в области цифровых технологий.</p> <p>Тема 6. Инновационные технологии медиаиндустрии.</p>

6.3. Шкала оценивания результатов промежуточной аттестации и критерии выставления оценок

Для оценивания результатов промежуточной аттестации применяется шкала оценивания, включающая следующие оценки: «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно».

Экзамен. Критерии выставления оценок

Знания обучающихся оцениваются путем выставления по результатам ответа обучающегося итоговой оценки «отлично», либо «хорошо», либо «удовлетворительно», либо «неудовлетворительно».

Оценка «отлично» при приеме зачета с оценкой выставляется в случае:

- полного, правильного и уверенного изложения обучающимся учебного материала по каждому из вопросов билета;
- уверенного владения обучающимся понятийно-категориальным аппаратом учебной дисциплины;
- логически последовательного, взаимосвязанного и правильно структурированного изложения обучающимся учебного материала, умения устанавливать и прослеживать причинно-следственные связи между событиями, процессами и явлениями, о которых идет речь в вопросах билета;
- приведения обучающимся надлежащей аргументации, наличия у обучающегося логически и нормативно обоснованной точки зрения при освещении проблемных, дискуссионных аспектов учебного материала по вопросам билета;
- лаконичного и правильного ответа обучающегося на дополнительные вопросы преподавателя.

Оценка «хорошо» при приеме зачета с оценкой выставляется в случае:

- недостаточной полноты изложения обучающимся учебного материала по отдельным (одному или двум) вопросам билета при условии полного, правильного и уверенного изложения учебного материала по, как минимум, одному вопросу билета;
- допущения обучающимся незначительных ошибок и неточностей при изложении учебного материала по отдельным (одному или двум) вопросам билета;
- допущения обучающимся незначительных ошибок и неточностей при использовании в ходе ответа отдельных понятий и категорий дисциплины;
- нарушения обучающимся логической последовательности, взаимосвязи и структуры изложения учебного материала по отдельным вопросам билета, недостаточного умения, обучающегося устанавливать и прослеживать причинно-следственные связи между событиями, процессами и явлениями, о которых идет речь в вопросах билета;
- приведения обучающимся слабой аргументации, наличия у обучающегося недостаточно логически и нормативно обоснованной точки зрения при освещении проблемных, дискуссионных аспектов учебного материала по вопросам билета;
- допущения обучающимся незначительных ошибок и неточностей при ответе на дополнительные вопросы преподавателя.

Любой из указанных недостатков или их определенная совокупность могут служить основанием для выставления обучающемуся оценки «хорошо».

Оценка «удовлетворительно» при приеме зачета с оценкой выставляется в случае:

- невозможности изложения обучающимся учебного материала по любому из вопросов билета при условии полного, правильного и уверенного изложения учебного материала по как минимум одному из вопросов билета;
- допущения обучающимся существенных ошибок при изложении учебного материала по отдельным (одному или двум) вопросам билета;
- допущении обучающимся ошибок при использовании в ходе ответа основных понятий и категорий учебной дисциплины;
- существенного нарушения обучающимся или отсутствия у обучающегося логической последовательности, взаимосвязи и структуры изложения учебного материала, неумения обучающегося устанавливать и прослеживать причинно-следственные связи между событиями, процессами и явлениями, о которых идет речь в вопросах билета;

- отсутствия у обучающегося аргументации, логически и нормативно обоснованной точки зрения при освещении проблемных, дискуссионных аспектов учебного материала по вопросам билета;

- невозможности обучающегося дать ответы на дополнительные вопросы преподавателя.

Любой из указанных недостатков или их определенная совокупность могут служить основанием для выставления обучающемуся оценки «удовлетворительно».

Оценка «неудовлетворительно» при приеме зачета с оценкой выставляется в случае:

- отказа обучающегося от ответа по билету с указанием, либо без указания причин;

- невозможности изложения обучающимся учебного материала по двум или всем вопросам билета;

- допущения обучающимся существенных ошибок при изложении учебного материала по двум или всем вопросам билета;

- скрытое или явное использование обучающимся при подготовке к ответу нормативных источников, основной и дополнительной литературы, конспектов лекций и иного вспомогательного материала, кроме случаев специального указания или разрешения преподавателя;

- не владения обучающимся понятиями и категориями данной дисциплины;

- невозможность обучающегося дать ответы на дополнительные вопросы преподавателя.

Любой из указанных недостатков или их совокупность могут служить основанием для выставления обучающемуся оценки «неудовлетворительно».

Обучающийся имеет право отказаться от ответа по выбранному билету с указанием, либо без указания причин и взять другой билет. При этом с учетом приведенных выше критериев оценка обучающемуся должна быть выставлена на один балл ниже заслуживаемой им.

Дополнительные вопросы могут быть заданы обучающемуся в случае:

- необходимости конкретизации и изложенной обучающимся информации по вопросам билета с целью проверки глубины знаний отвечающего по связанным между собой темам и проблемам;

- необходимости проверки знаний обучающегося по основным темам и проблемам курса при недостаточной полноте его ответа по вопросам билета.

При проведении промежуточной аттестации в форме тестирования, оценивание результата проводится следующим образом:

«**Отлично**» - получают обучающиеся в том случае, если верные ответы составляют от 80% до 100% от общего количества

«**Хорошо**» - получают обучающиеся в том случае, если верные ответы составляют от 71 до 79% от общего количества;

«**Удовлетворительно**»- получают обучающиеся в том случае, если верные ответы составляют 50 –70 % правильных ответов;

«**Неудовлетворительно**» - работа, содержащая менее 50% правильных ответов.

7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины

Основная:

1. Хохлов П.В. Информационные технологии в медиаиндустрии. Трёхмерное моделирование, текстурирование и анимация в среде 3DS MAX [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Хохлов П.В., Хохлова В.Н., Погребняк Е.М.— Электрон. текстовые данные. — Новосибирск: Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики, 2016. — 293 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/74668.html>. — ЭБС «IPRbooks»

2. Овчинникова Р.Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования [Электронный ресурс]: учебное пособие для обучающихся вузов, обучающихся по специальностям 070601 «Дизайн», 032401 «Реклама»/ Овчинникова Р.Ю.— Электрон. текстовые данные. — Москва: ЮНИТИ-ДАНА, 2017. — 239 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/74886.html>. — ЭБС «IPRbooks»

Дополнительная:

1. Забелин Л.Ю. Информационные технологии в медиаиндустрии. Основы программирования трехмерной графики [Электронный ресурс]/ Забелин Л.Ю., Щеглов М.Е., Шалаев М.В.— Электрон. текстовые данные. — Новосибирск: Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики, 2011. — 72 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/54771.html>. — ЭБС «IPRbooks»

2. Иванов, В.Б. Прикладное программирование на C/C++: с нуля до мультимедийных и сетевых приложений: практическое пособие: [12+] / В.Б. Иванов. – Москва: СОЛОН-ПРЕСС, 2008. – 240 с. – (Про ПК). – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=117785> – ISBN 5-98003-279-7. – Текст: электронный.

3. Майстренко, Н.В. Мультимедийные технологии в информационных системах: учебное пособие / Н.В. Майстренко, А.В. Майстренко; Тамбовский государственный технический университет. – Тамбов: Тамбовский государственный технический университет (ТГТУ), 2015. – 82 с.: ил., схем. – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=444959> – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-8265-1478-8. – Текст: электронный.

4. Медиа: введение / ред. А. Бриггз, П. Кобли; пер. Ю.В. Никуличев. – 2-е изд. – Москва: Юнити, 2015. – 551 с.: ил., табл. – (Зарубежный учебник). – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=114784> – Библиогр. в кн. – ISBN 5-238-00960-7. – Текст: электронный.

8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", справочных систем и профессиональных баз данных, необходимых для освоения дисциплины

1. <https://www.biblioclub.ru> – электронная библиотечная система «Университетская библиотека онлайн»

2. <http://www.iprbookshop.ru/> - Электронно-библиотечная система IPR BOOKS

9. Лицензионное программное обеспечение

- MS Windows 10 Pro
- MS Office 2010
- MS Office 2013
- MS Office 2016
- Moodle 3.8.2.

10. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

В зависимости от вида проводимых учебных занятий и форм осуществления образовательной деятельности по соответствующей образовательной программе используется следующее материально-техническое обеспечение дисциплины:

- учебные аудитории для проведения занятий лекционного типа (укомплектованные специализированной мебелью и оборудованные техническими средствами обучения, служащими для представления учебной информации большой аудитории, а также имеющие наборы демонстрационного оборудования и учебно-наглядных пособий, обеспечивающих тематические иллюстрации, соответствующие рабочим программам дисциплин);

- помещения для проведения практических занятий (с типовым оборудованием, обеспечивающим применение современных информационных технологий и наглядными пособиями);

- компьютерные классы с демонстрационно-обучающими и обучающе-контролирующими возможностями, доступом к базам данных и Интернет;

- учебные аудитории для групповых и индивидуальных консультаций;

- учебные аудитории для текущего контроля и промежуточной аттестации;

- помещения для самостоятельной работы обучающихся (оснащенные компьютерной техникой с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду организации).

Для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья форма проведения занятий по дисциплине устанавливается образовательной организацией с учетом особенностей психофизического развития, индивидуальных возможностей и состояния здоровья. При определении формы проведения занятий с обучающимся-инвалидом образовательная организация должна учитывать рекомендации, данные по результатам медико-социальной экспертизы, содержащиеся в индивидуальной программе реабилитации инвалида, относительно рекомендованных условий и видов труда. При необходимости для обучающихся из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья создаются специальные рабочие места с учетом нарушенных функций и ограничений жизнедеятельности. При необходимости обучающиеся из числа лиц с ограниченными возможностями здоровья обеспечиваются печатными и (или) электронными образовательными ресурсами в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья.