

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Гриб Владислав Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 04.03.2026 14:38:46
Уникальный программный ключ:
637517d24e103c3db032acf37e459d98ec1c50b215eb89c29ab1cd7143981447



Образовательное частное учреждение высшего образования
«МОСКОВСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ А.С. ГРИБОЕДОВА»
(ИМПЭ им. А.С. Грибоедова)

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИНСТИТУТ ИСКУССТВ, ТЕАТРА И КИНО

УТВЕРЖДЕНО:

И. О. директора
Международного института
искусств, театра и кино

_____ **Слепокуров В.С.**
«23» декабря 2025 года

Рабочая программа дисциплины

Мультимедийные технологии в искусстве

Укрупненная группа специальностей

50.00.00 Искусствознание. Искусство и культура

Направление подготовки 50.03.01 Искусства и гуманитарные науки

(уровень бакалавриата)

Направленность (профиль):

«Организация и проведение массовых досуговых мероприятий»

Формы обучения: очная, заочная

Москва

Рабочая программа учебной дисциплины «Мультимедийные технологии в искусстве». Направление подготовки / специальность 50.03.01 Искусства и гуманитарные науки (уровень бакалавриата). Направленность / профиль «Организация и проведение массовых досуговых мероприятий» / сост. Дворак Е. Ю. — М.: Образовательное частное учреждение высшего образования «Московский университет имени А.С. Грибоедова». — 20 с.

Рабочая программа составлена на основании федерального государственного образовательного стандарта высшего образования — по направлению подготовки 50.03.01 Искусства и гуманитарные науки (уровень бакалавриата), утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 08.06.2017 г. № 532, в редакции с изменениями № 1456 от 26.11.2020, с изменениями и дополнениями от 26.11.2020 и 08.02.2021; профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых», утвержденный приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 № 652н; порядка организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным программам высшего образования — по программам бакалавриата, программам специалитета, программам магистратуры, утв. Приказом Министерства образования и науки РФ от 06.04.2021 г. №245; устава Образовательного частного учреждения высшего образования «Московский университет имени А.С. Грибоедова» в редакции 21, утв. решением Наблюдательного совета, протокол № 2 от 30.09.2021 г.; локальных актов ИМПЭ им. А.С. Грибоедова.

Разработчик:

к.ф.н., доц. Дворак Е.Ю.

Ответственный рецензент:

Колотаев В.А. декан факультета истории искусства
Российского государственного гуманитарного университета,
заведующий кафедрой кино и современного искусства,
доктор филологических наук, доктор искусствоведения, доцент

(Ф.И.О., уч. степень, уч. звание, должность)

Рабочая программа дисциплины рассмотрена и одобрена на заседании кафедры культуры и искусств «23» декабря 2025 г., протокол № 3.

Заведующий кафедрой _____ /д.ф.н. Ю.В. Шуйская/
(подпись)

Согласовано от Библиотеки _____ /О.Е. Стёпкина/
(подпись)

Раздел 1. Цели и задачи освоения дисциплины

Цель освоения дисциплины является: Развить компетенции обучающегося в области мультимедийных технологий, умения эффективно применять новые мультимедиа-технологии для решения профессиональных задач маркетинговых коммуникаций в сфере культуры и искусств и образовании.

Задачи освоения дисциплины выступают:

- Рассмотреть основные аспекты современных мультимедийных технологий в исследованиях маркетинговых коммуникаций в сфере культуры и искусств и образовании, требований к составу информации, ее содержанию и функциям.
- Раскрыть основные направления развития и совершенствования сферы мультимедиа обеспечения маркетинговых коммуникаций в сфере культуры и искусств и образовании (технический, организационный и экономический аспекты).
- Показать возможности использования мультимедиа технологий и их место в ряду средств маркетинговых коммуникаций в сфере культуры и искусств, и образования.

Раздел 2. Планируемые результаты обучения по дисциплине, соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Код компетенции	Формулировка компетенции	Индикаторы достижения компетенции
ОПК-1	Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	ИОПК-1.1. Знает принципы работы современных информационных технологий, применяемых в профессиональной деятельности. ИОПК-1.2. Умеет использовать современные информационные технологии для решения задач профессиональной деятельности. ИОПК-1.3. Владеет навыками применения современных информационных технологий для решения задач профессиональной деятельности.

Раздел 3. Место дисциплины в структуре образовательной программы бакалавриата

Дисциплина «Мультимедийные технологии в искусстве» изучается учебными группами очной формы обучения в 5 семестре, входит в часть, формируемую участниками образовательных отношений блока 1 «Дисциплины по выбору».

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 з.е.

Раздел 4. Объем (трудоемкость) дисциплины (общая, по всем видам учебной работы, видам промежуточной аттестации)

Трудоемкость дисциплины и виды учебной нагрузки

на очной форме обучения

Семестр 5										
з.е.	Ито го	Ле кц ии	Ла- бо- ра- тор- ные заня- тия	Прак- тиче- ские заня- тия	Се- ми- нары	Курсо- вое проек- тирова- ние	Само- стоя- тельная работа под ру- ковод- ством препо- дава- теля	Само- стоя- тельная работа	Теку- щий кон- троль	Контроль, промежу- точная ат- тестация
4	144	32		32				44		36 экзамен

Тематический план дисциплины

Очная форма обучения

Разделы / темы	Лекции	Лабо- ра- тор- ные заня- тия	Практи- ческие занятия	Семи- нары	Само- стоя- тель- ная ра- бота	Теку- щий кон- троль	Кон- троль, проме- жу- точная атте- стация	Все го ча- сов
5 семестр								
Тема 1. Введе- ние. Понятие мультимедий- ных технологий и основные направления их применения в сфере искусства.	5		5		9			19
Тема 2. Основы технологии мультимедиа. Текстовая ин- формация.	6		6		7			19
Тема 3. Аудио- информация, программное обеспечение для работы с аудио. Графические файлы и графи- ческие данные.	6		6		7			19
Тема 4. Созда- ние и редактиро-	5		5		7			17

вание видео-изображений. Мультимедиа презентации.									
Тема 5. Программные средства разработки и редактирования мультимедиа-приложений.	4		4			7			15
Тема 6. Области применения технологий мультимедиа.	6		6			7			19
Экзамен								36	36
Итого	32		32			44		36	144

на заочной форме обучения

Семестр 6										
з.е.	Итого	Лекции	Лабораторные занятия	Практические занятия	Семинары	Курсовое проектирование	Самостоятельная работа под руководством преподавателя	Самостоятельная работа	Текущий контроль	Контроль, промежуточная аттестация
4	144	4		8				96		36 экзамен

Тематический план дисциплины

Заочная форма обучения

Разделы / темы	Лекции	Лабораторные занятия	Практические занятия	Семинары	Самостоятельная работа	Текущий контроль	Контроль, промежуточная аттестация	Всего часов
6 семестр								
Тема 1. Введение. Понятие мультимедийных технологий и основные направления их	2		4		16			22

применения в сфере искусства.								
Тема 2. Основы технологии мультимедиа. Текстовая информация.	2		4		16			22
Тема 3. Аудио-информация, программное обеспечение для работы с аудио. Графические файлы и графические данные.					16			16
Тема 4. Создание и редактирование видеозображений. Мультимедиа презентации.					16			16
Тема 5. Программные средства разработки и редактирования мультимедиа-приложений.					16			16
Тема 6. Области применения технологий мультимедиа.					16			16
Экзамен							36	36
Итого	4		8		96		36	144

Структура и содержание дисциплины

Наименование раздела дисциплины	Содержание раздела дисциплины
Тема 1. Введение. Понятие мультимедийных технологий и основные направления их применения в сфере искусства.	Развитие мультимедийных технологий в России и за рубежом. Мультимедийные технологии музыкального обучения. Мультимедийные музыкальные тренажеры. Мультимедийные музыкальные компьютерные игры. Мультимедийные музыкальные справочники и энциклопедии. Мультимедийные музыкальные информационные системы. Мультимедийные презентации в сфере искусства и образования.

<p>Тема 2. Основы технологии мультимедиа. Текстовая информация.</p>	<p>Мультимедийные средства, программы, оборудование. Мультимедиа-информация, стандарты и средства представления и хранения. Аппаратная и программная база мультимедиа. Текст и его составные части; шрифт - гарнитура, кегль, начертание, насыщенность, пропорциональность, кернинг, трекинг, типы шрифтов - растровые, контурные, алгоритмические, формат True Type, Type 1; абзац и формат страниц; создание текстовых материалов, использование баз данных, сканирование документов с последующим распознаванием изображения, текстовые редакторы, форматы документов текстовых документов.</p>
<p>Тема 3. Аудиоинформация, программное обеспечение для работы с аудио. Графические файлы и графические данные.</p>	<p>Аналоговая звукозапись, цифровая аудиозапись. Звуковое разрешение. Основные стандарты звуковых файлов. Основные способы записи звука, программы-рекордеры. Редактирование и монтаж звуковых фрагментов. Программы-секвенсоры, программы-нотаторы, одноканальная/многоканальная запись. Хранение и воспроизведение Midi-данных. Цветовые модели. Хранение графических данных. Классификация графических форматов. Организация растровых файлов. Организация векторных файлов. Обзор наиболее популярных растровых, векторных форматов и метафайлов; преобразование форматов. Обзор программного обеспечения.</p>
<p>Тема 4. Создание и редактирование видеоизображений. Мультимедиа презентации.</p>	<p>Видеосигналы. Видеостандарты. Видеоформаты. Сжатие видео-данных. Хранение и воспроизведение видеоизображений. Обзор программного обеспечения. Мультимедиа презентации. Стандарты и средства компьютерного представления сценариев (скриптов) работы с мультимедиа-информацией. Элементы прикладной композиции. Использование авторских систем (authoring system) для разработки презентаций и обучающих курсов (HyperMethod, Macromedia Director, Power Point, WebCT).</p>
<p>Тема 5. Программные средства разработки и редактирования мультимедиа-приложений.</p>	<p>Мультимедийный продукт. Обзор программных продуктов, используемых для разработки мультимедиа-приложений. Этапы и технология создания мультимедиа-продуктов. Создание мультимедийного продукта средствами языков программирования. Инструментальные средства создания мультимедийного продукта Director, MultiMedia Creator, Author Ware Professional, PhotoShop, Adobe Premier или VStudio2, Macromedia Flash.</p>
<p>Тема 6. Области применения технологий мультимедиа.</p>	<p>Области применения технологий мультимедиа (кратко):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Образование: Учебники, курсы, лаборатории, презентации. • Культура и искусство: Выставки, театр, digital art, виртуальные туры. • Бизнес и маркетинг: Реклама, презентации, онлайн-магазины, тренинги. • Медицина: Тренажеры, атласы, диагностика, обучение пациентов. • Развлечения: Игры, VR/AR, кино, музыкальные клипы. • Наука и инженерия: Визуализация данных, моделирование, виртуальные лаборатории. • Госуправление: Информационные порталы, электронные услуги, реклама.

Занятия семинарского типа (Практические занятия)

Общие рекомендации по подготовке к семинарским занятиям. При подготовке к работе во время проведения занятий семинарского типа следует обратить внимание на следующие моменты: на процесс предварительной подготовки, на работу во время занятия, обработку полученных результатов, исправление полученных замечаний. Предварительная подготовка к учебному занятию семинарского типа заключается в изучении теоретического материала в отведенное для самостоятельной работы время, ознакомление с инструктивными материалами с целью осознания задач занятия. Работа во время проведения занятия семинарского типа включает несколько моментов: а) консультирование обучающихся преподавателями с целью предоставления исчерпывающей информации, необходимой для самостоятельного выполнения предложенных преподавателем задач, б) самостоятельное выполнение заданий согласно обозначенной учебной программой тематики.

Тема 1. Введение. Понятие мультимедийных технологий и основные направления их применения в сфере искусства.

1. Эволюция мультимедиа в искусстве: от первых экспериментов до современных инсталляций. (Исторический обзор, демонстрирующий развитие технологий и их влияние на искусство)
2. Влияние мультимедийных технологий на доступность искусства для людей с ограниченными возможностями. (Социальный аспект, рассмотрение технологий, которые делают искусство более инклюзивным)
3. Мультимедийные технологии как инструмент популяризации классического искусства среди молодежи. (Фокус на аудитории, изучение успешных кейсов)

Тема 2. Основы технологии мультимедиа. Текстовая информация.

1. Роль текстовой информации в мультимедийных проектах: от титров до интерактивных нарративов. (Обзорная тема, демонстрирующая разнообразие применения текста)
2. Типы шрифтов и их влияние на восприятие информации в мультимедиа. (Анализ типографики, изучение различных шрифтов и их эстетических свойств)
3. Форматирование текста для веб-сайтов: HTML, CSS и принципы удобочитаемости. (Фокус на веб-дизайне, изучение HTML и CSS для оформления текста) •

Тема 3. Аудиоинформация, программное обеспечение для работы с аудио. Графические файлы и графические данные.

1. Разработка алгоритмов автоматического улучшения качества изображений с использованием нейронных сетей. (Использование искусственного интеллекта, создание алгоритмов улучшения качества)
2. Создание алгоритмов распознавания объектов на изображениях и их классификации. (Изучение компьютерного зрения, создание алгоритмов распознавания)
3. Разработка методов 3D-моделирования с использованием фотографий и сканированных данных. (Изучение 3D-моделирования, создание моделей на основе фотографий)

Тема 4. Создание и редактирование видеоизображений. Мультимедиа презентации.

1. Основы видеосъемки: кадрирование, композиция, освещение и звук. (Обзорная тема, охватывающая базовые принципы видеосъемки)
2. Этапы создания видеоролика: от идеи до готового продукта. (Описание всех этапов создания видеоролика)
3. Программное обеспечение для видеомонтажа: обзор возможностей и особенностей различных программ. (Сравнение различных программ для видеомонтажа)

Тема 5. Программные средства разработки и редактирования мультимедиа-приложений.

1. Основы видеосъемки: кадрирование, композиция, освещение и звук. (Обзорная тема, охватывающая базовые принципы видеосъемки)
2. Этапы создания видеоролика: от идеи до готового продукта. (Описание всех этапов создания видеоролика)
3. Программное обеспечение для видеомонтажа: обзор возможностей и особенностей различных программ. (Сравнение различных программ для видеомонтажа)

Тема 6. Области применения технологий мультимедиа.

1. Тенденции развития технологий мультимедиа и их влияние на (выбрать область: образование, развлечения, бизнес и т.д.)
2. Интерактивность как ключевой элемент современного мультимедиа: примеры успешных решений. (Ориентирован на взаимодействие пользователя с контентом)

3. Этические аспекты использования мультимедиа: фейки, дипфейки, дезинформация. (Важный доклад с акцентом на ответственность)

Раздел 5. Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся по дисциплине

Наряду с чтением лекций и проведением занятия семинарского типа неотъемлемым элементом учебного процесса является *самостоятельная работа*. При самостоятельной работе достигается конкретное усвоение учебного материала, развиваются теоретические способности, столь важные для успешной подготовки и защиты выпускной работы. Формы самостоятельной работы могут быть разнообразными. Самостоятельная работа обучающихся включает в себя: изучение основных и дополнительных литературных источников, оценку, обсуждение и рецензирование публикуемых статей; ответы на контрольные вопросы; решение задач; самотестирование, написание эссе.

Самостоятельная работа

Наименование разделов / тем	Виды занятий для самостоятельной работы
Тема 1. Введение. Понятие мультимедийных технологий и основные направления их применения в сфере искусства.	<p>Усвоение изучаемого материала по рекомендуемой учебной, учебно- методической и научной литературе и/или по конспекту лекции.</p> <p>Выполнение устных упражнений.</p> <p>Выполнение письменных упражнений и практических работ.</p> <p>Подготовка рефератов (докладов), эссе, статей, тематических сообщений и выступлений, альбомов, схем, таблиц, слайдов, выполнение иных практических заданий.</p> <p>Выполнение творческих работ.</p>
Тема 2. Основы технологии мультимедиа. Текстовая информация.	
Тема 3. Аудиоинформация, программное обеспечение для работы с аудио. Графические файлы и графические данные.	
Тема 4. Создание и редактирование видеоизображений. Мультимедиа презентации.	
Тема 5. Программные средства разработки и редактирования мультимедиа-приложений.	
Тема 6. Области применения технологий мультимедиа.	

5.1. Примерная тематика эссе

1. Сравните подходы к использованию видео в видео-арте и кинематографе.
2. Сравните интерактивные инсталляции разных художников (выберите 2-3 художника) с точки зрения концепции, технологий и воздействия на зрителя.
3. Сравните роль звука в саунд-арте и традиционной музыке.
4. Исследуйте творчество конкретного художника, работающего с мультимедийными технологиями (выберите художника). Опишите его основные работы, используемые технологии и концептуальные идеи.

5. Проведите исследование одного из жанров мультимедийного искусства (например, саунд-арт, генеративное искусство, VR-арт). Опишите его историю, ключевые характеристики и примеры работ.
6. Исследуйте влияние конкретной технологии (например, motion capture, проекционный маппинг, нейронные сети) на развитие мультимедийного искусства.
7. Выберите мультимедийное произведение искусства (видео, инсталляцию, перформанс).

5.2. Примерные задания для подготовки эссе

1. Понятие мультимедийных технологий.
2. Основные направления применения мультимедийных технологий в сфере искусства и образования.
3. Этапы развития мультимедийных технологий в России и за рубежом.
4. Мультимедийные технологии музыкального обучения.
5. Мультимедийные музыкальные тренажеры.
6. Мультимедийные музыкальные компьютерные игры.
7. Мультимедийные музыкальные справочники и энциклопедии.
8. Мультимедийные музыкальные информационные системы.
9. Мультимедийные презентации в сфере искусства и образования.
10. Основы технологии мультимедиа.
11. Мультимедийные средства, программы, оборудование.
12. Мультимедиа-информация, стандарты и средства представления и хранения.
13. Текст в системе мультимедиа.
14. Аудиоинформация и, программное обеспечение для работы с аудио.
15. Основы работы с графическими элементами мультимедиа.
16. Создание и редактирование видеоизображений.
17. Технологии создания мультимедийных презентаций.
18. Программные средства разработки и редактирования мультимедиа-приложений.

5.3. Примерные тестовые задания

Полный банк тестовых заданий для проведения компьютерного тестирования находится в электронной информационной образовательной среде и включает более 60 заданий, из которых в случайном порядке формируется тест, состоящий из 20 заданий.

Компетенции	Типовые вопросы и задания
ОПК-1	<p>1. Что такое мультимедийные искусство?</p> <p>a) искусство, созданное с использованием традиционных материалов;</p> <p>b) искусство, произведения которого создаются и представляются с помощью технологий;</p> <p>c) искусство, основанное на живописи и скульптуре;</p> <p>d) искусство, связанное с театром и танцем</p> <p>2. Какое из перечисленных направлений относится к мультимедийному искусству?</p> <p>a) масляная живопись;</p> <p>b) видеоарт;</p> <p>c) скульптура из мрамора;</p> <p>d) классическая музыка.</p>

	<p>3. Аудиовизуальный перфоманс – это...</p> <p>a) полное погружение в виртуальный мир с помощью специальных очков;</p> <p>b) добавление виртуальных элементов в реальный мир через экран устройства;</p> <p>c) пространственная композиция, созданная с помощью проекторов высокой чёткости;</p> <p>d) форма художественного выражения, основанная на взаимодействии художников, дизайнеров и музыкантов с использованием цифровых технологий.</p>
--	--

Раздел 6. Оценочные и методические материалы по образовательной программе (фонд оценочных средств) для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации

6.1. Форма промежуточной аттестации обучающегося по учебной дисциплине

В процессе освоения учебной дисциплины для оценивания сформированности требуемых компетенций используются оценочные материалы (фонды оценочных средств), представленные в таблице.

Индикаторы компетенций в соответствии с основной образовательной программой	Примеры тестовых заданий
ОПК-1 - Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	
ОПК-1.1.	П. 6.2 настоящей рабочей программы дисциплины
ОПК-1.2.	П. 6.2 настоящей рабочей программы дисциплины
ОПК-1.3.	П. 6.2 настоящей рабочей программы дисциплины

6.2. Типовые вопросы для экзамена

Перечень вопросов

1. Дайте определение мультимедийного искусства.
2. Какие основные характеристики определяют мультимедийное искусство?
3. Перечислите и кратко опишите ключевые этапы развития мультимедийного искусства.
4. Какие виды искусств традиционно интегрируются в мультимедийные произведения? Приведите примеры.
5. Объясните концепцию "интерактивности" в мультимедийном искусстве.
6. Как понятие "иммерсия" связано с мультимедийными произведениями?
7. В чем заключается роль зрителя в мультимедийном искусстве?
8. Каково влияние цифровых технологий на современные художественные практики?
9. Опишите взаимосвязь между мультимедийным искусством и "новыми медиа".
10. Какие этические вопросы поднимаются в связи с использованием мультимедиа в искусстве?
11. Назовите и кратко охарактеризуйте 3-5 пионеров мультимедийного искусства.

12. Охарактеризуйте основные черты движения Fluxus и его влияние на мультимедийное искусство.
13. Как перформанс как вид искусства повлиял на формирование мультимедийных практик?
14. Каково влияние видеоарта на развитие мультимедийного искусства?
15. В чем разница между традиционным кинематографом и мультимедийным видеоартом?
16. Дайте определение интерактивной инсталляции.
17. Опишите принципы работы интерактивной инсталляции.
18. Приведите примеры известных интерактивных инсталляций и их авторов.
19. Что такое мультимедийный перформанс?
20. Какие элементы могут включать мультимедийные перформансы?
21. В чем особенность саунд-арта как направления в мультимедийном искусстве?
22. Как звук используется в саунд-арте?
23. Приведите примеры известных саунд-артистов и их произведений.
24. Что такое генеративное искусство?
25. Какие инструменты и алгоритмы используются в генеративном искусстве?
26. Опишите, что такое digital art и какие техники оно охватывает.
27. В чем заключается особенность VR-арта и AR-арта?
28. Какие новые возможности VR и AR предоставляют художникам?
29. Опишите, что такое проекционное искусство (projection mapping).
30. Где чаще всего применяется проекционное искусство? Приведите примеры.
31. Перечислите основные типы программного обеспечения, используемого для создания мультимедийного контента.
32. Каковы особенности Processing и где его можно использовать в мультимедийном искусстве?
33. Для чего предназначен Max/MSP и какие возможности он предоставляет художникам?
34. Опишите TouchDesigner как инструмент для создания интерактивных инсталляций.
35. Как сенсоры и датчики используются в мультимедийном искусстве?
36. Какие типы сенсоров наиболее распространены в интерактивных инсталляциях?
37. Для чего используются проекторы в мультимедийном искусстве?
38. Какие типы проекторов существуют и в чем их различие?
39. Перечислите основные виды звукового оборудования, используемого в саунд-арте.
40. Как микрофоны и динамики влияют на восприятие звука в саунд-арте?
41. Что такое motion capture и как эта технология применяется в искусстве?
42. Опишите основные принципы работы нейронных сетей.
43. Как нейронные сети используются для создания искусства?
44. Какие платформы используются для разработки VR/AR-проектов в искусстве?
45. В чем заключаются особенности Unity и Unreal Engine как инструментов для создания иммерсивного искусства?
46. Как анализировать мультимедийное произведение искусства?
47. Какие критерии следует учитывать при анализе мультимедийного произведения?
48. Как определить концепцию и идею, которую художник хотел донести через мультимедийное произведение?
49. Каким образом можно оценить воздействие мультимедийного произведения на зрителя?
50. Как интерактивность влияет на восприятие и интерпретацию мультимедийного произведения?
51. Какие этические проблемы могут возникнуть при использовании технологий в искусстве?
52. Какие вопросы авторского права актуальны в мультимедийном искусстве?
53. Как мультимедийное искусство изменяет роль зрителя в искусстве?
54. Какие новые способы взаимодействия с искусством предлагает мультимедийное искусство?
55. Как мультимедийное искусство может использоваться для социальной критики?
56. Какие проблемы доступности существуют в мультимедийном искусстве?

57. Как можно сделать мультимедийное искусство более доступным для людей с ограниченными возможностями?
58. Какие особенности экспозиции мультимедийных произведений в музеях и галереях?
59. Как мультимедийное искусство влияет на развитие новых форм художественного выражения?
60. Каковы перспективы развития мультимедийного искусства в будущем?

6.3. Оценочные шкалы

6.3.1. Оценивание результатов текущего контроля на экзамене

Целью проведения текущего контроля является достижение уровня результатов обучения в соответствии с индикаторами компетенций.

Текущий контроль может представлять собой письменные индивидуальные задания, состоящие из 5/3 вопросов или в форме тестовых заданий по изученным темам до проведения промежуточной аттестации. Рекомендованный планируемый период проведения текущего контроля — за 6/3 недели до промежуточной аттестации.

Шкала оценивания при тестировании

Оценка	Критерии выставления оценки
Зачтено	Количество верных ответов в интервале: 71-100%
Не зачтено	Количество верных ответов в интервале: 0-70%

Шкала оценивания на зачете

Оценка	Критерии выставления оценки
Зачтено	<p>Обучающийся должен:</p> <ul style="list-style-type: none"> – уметь строить ответ в соответствии со структурой излагаемого вопроса; – продемонстрировать прочное, достаточно полное усвоение знаний программного материала; – продемонстрировать знание основных теоретических понятий; – правильно формулировать определения; – последовательно, грамотно и логически стройно изложить теоретический материал; – продемонстрировать умения самостоятельной работы с литературой; – уметь сделать достаточно обоснованные выводы по излагаемому материалу.
Не зачтено	<p>Обучающийся демонстрирует:</p> <ul style="list-style-type: none"> – незнание значительной части программного материала; – не владение понятийным аппаратом дисциплины; – существенные ошибки при изложении учебного материала; – неумение строить ответ в соответствии со структурой излагаемого вопроса; – неумение делать выводы по излагаемому материалу.

6.3.2. Тестирование

Шкала оценивания на экзамене

Оценка	Критерии выставления оценки
Отлично	Количество верных ответов в интервале: 71-100%
Хорошо	Количество верных ответов в интервале: 56-70%
Удовлетворительно	Количество верных ответов в интервале: 41-55%
Неудовлетворительно	Количество верных ответов в интервале: 0-40%
Зачтено	Количество верных ответов в интервале: 41-100%
Не зачтено	Количество верных ответов в интервале: 0-40%

6.4. Методические материалы, определяющие процедуру оценивания сформированных компетенций в соответствии с ООП

Качество знаний характеризуется способностью обучающегося точно, структурированно и уместно воспроизводить информацию, полученную в процессе освоения дисциплины, в том виде, в котором она была изложена в учебном издании или преподавателем.

Умения, как правило, формируются на занятиях семинарского типа. Задания, направленные на оценку умений, в значительной степени требуют от обучающегося проявления стереотипности мышления, т.е. способности выполнить работу по образцам, с которыми он работал в процессе обучения. Преподаватель же оценивает своевременность и правильность выполнения задания.

Навыки можно трактовать как автоматизированные умения, развитые и закрепленные осознанным самостоятельным трудом. Навыки формируются при самостоятельном выполнении обучающимися практико-ориентированных заданий, моделирующих решение им производственных и социокультурных задач в соответствующей области профессиональной деятельности, как правило, при выполнении домашних заданий, курсовых проектов (работ), научно-исследовательских работ, прохождении практик, при работе индивидуально или в составе группы и т.д.

Устный опрос — это процедура, организованная как специальная беседа преподавателя с группой обучающихся (фронтальный опрос) или с отдельными обучающимися (индивидуальный опрос) с целью оценки сформированности у них основных понятий и усвоения учебного материала. Устный опрос может использоваться как вид контроля и метод оценивания формируемых компетенций (как и качества их формирования) в рамках самых разных форм контроля, таких как: собеседование, коллоквиум, зачет, экзамен по дисциплине. Устный опрос (УО) позволяет оценить знания и кругозор обучающегося, умение логически построить ответ, владение монологической речью и иные коммуникативные навыки. УО обладает большими возможностями воспитательного воздействия преподавателя. Воспитательная функция УО имеет ряд важных аспектов: профессионально-этический и нравственный аспекты, дидактический (систематизация материала при ответе, лучшее запоминание материала при интеллектуальной концентрации), эмоциональный (радость от успешного прохождения собеседования) и др. Обучающая функция УО состоит в выявлении деталей, которые по каким-то причинам оказались недостаточно осмысленными в ходе учебных занятий и при подготовке к зачёту или экзамену. УО обладает также мотивирующей функцией: правильно организованные собеседование, коллоквиум, зачёт и экзамен могут стимулировать учебную деятельность студента, его участие в научной работе.

Тесты являются простейшей формой контроля, направленной на проверку владения терминологическим аппаратом, современными информационными технологиями и конкретными знаниями в области фундаментальных и прикладных дисциплин. Тест может предоставлять возможность выбора из перечня ответов (один или несколько правильных ответов).

Семинарские занятия. Основное назначение семинарских занятий по дисциплине — обеспечить глубокое усвоение обучающимися материалов лекций, прививать навыки самостоятельной работы с литературой, воспитывать умение находить оптимальные решения в условиях изменяющихся отношений, формировать современное профессиональное мышление обучающихся. На семинарских занятиях преподаватель проверяет выполнение самостоятельных заданий и качество усвоения знаний, умений, определяет уровень сформированности компетенций.

Коллоквиум может служить формой не только проверки, но и повышения производительности труда студентов. На коллоквиумах обсуждаются отдельные части, разделы, темы, вопросы изучаемого курса, обычно не включаемые в тематику семинарских и других практических учебных занятий, а также рефераты, проекты и иные работы обучающихся.

Доклад, сообщение — продукт самостоятельной работы студента, представляющий собой публичное выступление по представлению полученных результатов решения определенной учебно-практической, учебно-исследовательской или научной темы.

Контрольная работа — средство проверки умений применять полученные знания для решения задач определенного типа по теме или разделу.

Профессионально-ориентированное эссе — это средство, позволяющее оценить умение обучающегося письменно излагать суть поставленной проблемы, самостоятельно проводить анализ этой проблемы с использованием аналитического инструментария соответствующей дисциплины, делать выводы, обобщающие авторскую позицию по поставленной профессионально-ориентированной проблеме.

Реферат — продукт самостоятельной работы студента, представляющий собой краткое изложение в письменном виде полученных результатов теоретического анализа определенной научной (учебно-исследовательской) темы, где автор раскрывает суть исследуемой проблемы, приводит различные точки зрения, а также собственные взгляды на нее.

Ситуационный анализ (кейс) — это комплексный анализ ситуации, имевший место в реальной практике профессиональной деятельности специалистов. Комплексный анализ включает в себя следующие составляющие: причинно-следственный анализ (установление причин, которые привели к возникновению данной ситуации, и следствий ее развертывания), системный анализ (определение сущностных предметно-содержательных характеристик, структуры ситуации, ее функций и др.), ценностно-мотивационный анализ (построение системы оценок ситуации, ее составляющих, выявление мотивов, установок, позиций действующих лиц); прогностический анализ (разработка перспектив развития событий по позитивному и негативному сценарию), рекомендательный анализ (выработка рекомендаций относительно поведения действующих лиц ситуации), программно-целевой анализ (разработка программ деятельности для разрешения данной ситуации).

Творческое задание — это частично регламентированное задание, имеющее нестандартное решение и позволяющее диагностировать умения интегрировать знания различных научных областей, аргументировать собственную точку зрения, доказывать правильность своей позиции. Может выполняться в индивидуальном порядке или группой обучающихся.

Раздел 7. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Освоение обучающимся учебной дисциплины предполагает изучение материалов дисциплины на аудиторных занятиях и в ходе самостоятельной работы. Аудиторные занятия проходят в форме лекций, семинаров и практических занятий. Самостоятельная работа включает разнообразный комплекс видов и форм работы обучающихся.

Для успешного освоения учебной дисциплины и достижения поставленных целей необходимо внимательно ознакомиться с настоящей рабочей программы учебной дисциплины. Следует обратить внимание на список основной и дополнительной литературы, которая имеется в электронной библиотечной системе Университета. Эта информация необходима для самостоятельной работы обучающегося.

При подготовке к аудиторным занятиям необходимо помнить особенности каждой формы его проведения.

Подготовка к учебному занятию лекционного типа. С целью обеспечения успешного обучения обучающийся должен готовиться к лекции, поскольку она является важнейшей формой организации учебного процесса, поскольку: знакомит с новым учебным материалом; разъясняет учебные элементы, трудные для понимания; систематизирует учебный материал; ориентирует в учебном процессе.

С этой целью: внимательно прочитайте материал предыдущей лекции; ознакомьтесь с учебным материалом по учебнику и учебным пособиям с темой прочитанной лекции; внесите дополнения к полученным ранее знаниям по теме лекции на полях лекционной тетради; запишите возможные вопросы, которые вы зададите лектору на лекции по материалу изученной лекции; постарайтесь уяснить место изучаемой темы в своей подготовке; узнайте тему предстоящей лекции (по тематическому плану, по информации лектора) и запишите информацию, которой вы владеете по данному вопросу

Предварительная подготовка к учебному занятию семинарского типа заключается в изучении теоретического материала в отведенное для самостоятельной работы время, ознакомление с инструктивными материалами с целью осознания задач занятия.

Самостоятельная работа. Для более углубленного изучения темы задания для самостоятельной работы рекомендуется выполнять параллельно с изучением данной темы. При выполнении заданий по возможности используйте наглядное представление материала.

Подготовка к зачету, экзамену. К зачету, экзамену необходимо готовится целенаправленно, регулярно, систематически и с первых дней обучения по данной дисциплине. Попытки освоить учебную дисциплину в период зачетно-экзаменационной сессии, как правило, приносят не слишком удовлетворительные результаты. При подготовке к зачету обратите внимание на защиту практических заданий на основе теоретического материала. При подготовке к экзамену по теоретической части выделите в вопросе главное, существенное (понятия, признаки, классификации и пр.), приведите примеры, иллюстрирующие теоретические положения.

7.1. Методические рекомендации по написанию эссе

Эссе (от французского *essai* — опыт, набросок) — жанр научно-публицистической литературы, сочетающей подчеркнута индивидуальную позицию автора по конкретной проблеме. Главными особенностями эссе являются следующие положения:

- собственная позиция обязательно должна быть аргументирована и подкреплена ссылками на источники международного права, авторитетные точки зрения и базироваться на фундаментальной науке. Небольшой объем (4–6 страниц), с оформленным списком литературы и сносками на ее использование;
- стиль изложения — научно-исследовательский, требующий четкой, последовательной и логичной системы доказательств; может отличаться образностью, оригинальностью, афористичностью, свободным лексическим составом языка;
- исследование ограничивается четкой, лаконичной проблемой с выявлением противоречий и разрешением этих противоречий в данной работе.

7.2. Методические рекомендации по использованию кейсов

Кейс-метод (Casestudy) — метод анализа реальной международной ситуации, описание которой одновременно отражает не только какую-либо практическую проблему, но и актуализирует определенный комплекс знаний, который необходимо усвоить при разрешении данной проблемы. При этом сама проблема не имеет однозначных решений.

Кейс как метод оценки компетенций должен удовлетворять следующим требованиям:

- соответствовать четко поставленной цели создания;
- иметь междисциплинарный характер;
- иметь достаточный объем первичных и статистических данных;

- иметь соответствующий уровень сложности, иллюстрировать типичные ситуации, иметь актуальную проблему, позволяющую применить разнообразные методы анализа при поиске решения, иметь несколько решений.

Кейс-метод оказывает содействие развитию умения решать проблемы с учетом конкретных условий и при наличии фактической информации. Он развивает такие квалификационные характеристики, как способность к проведению анализа и диагностики проблем, умение четко формулировать и высказывать свою позицию, умение общаться, дискутировать, воспринимать и оценивать информацию, которая поступает в вербальной и невербальной форме.

7.3. Требования к компетентностно-ориентированным заданиям для демонстрации выполнения профессиональных задач

Компетентностно-ориентированное задание — это всегда практическое задание, выполнение которого нацелено на демонстрацию доказательств наличия у обучающихся универсальных, общепрофессиональных и профессиональных компетенций, знаний, умений, необходимых для будущей профессиональной деятельности.

Компетентностно-ориентированные задания бывают разных видов:

- направленные на подготовку конкретного практико-ориентированного продукта (анализ проектов международных документов, критика, разработка схем и др.);
- аналитического и диагностического характера, направленные на анализ различных аспектов и проблем международных отношений (анализ внешнеполитической ситуации, деятельности международной организации, анализ международной практики и т. п.);
- связанные с выполнением основных профессиональных функций (выполнение конкретных действий в рамках вида профессиональной деятельности, например, формулирование целей миссии и т.п.).

Раздел 8. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

Основная литература

Лаврентьев, А. Н. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для вузов / А. Н. Лаврентьев [и др.] ; под редакцией А. Н. Лаврентьева. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва : Юрайт, 2025. — 215 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-16034-5. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт : [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/563913>

Литвина, Т. В. Дизайн новых медиа : учебник для вузов / Т. В. Литвина. — 3-е изд. — Москва : Юрайт, 2024. — 182 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-18905-6. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт : [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/555050>

Дополнительная литература

Михайлова, А. Л. Мультимедийные технологии в дизайне : учебное пособие / А. Л. Михайлова ; Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого. — Санкт-Петербург, 2024. — 94 с. — DOI 10.18720/SPBPU/5/tr24-75. — Текст : электронный // Репозиторий СПбПУ : [сайт]. — URL: <https://elib.spbstu.ru/dl/5/tr/2024/tr24-75.pdf/info>

8.1. Требования к материально-техническому и учебно-методическому обеспечению программы бакалавриата

8.1.1. Университет располагает материально-технической базой, соответствующей действующим противопожарным правилам и нормам и обеспечивающей проведение всех видов дисциплинарной и междисциплинарной подготовки, практической и научно-исследовательской работ обучающихся, предусмотренных учебным планом.

Помещения представляют собой учебные аудитории для проведения учебных занятий, предусмотренных программой бакалавриата, оснащенные оборудованием и техническими средствами обучения, состав которых определяется в рабочих программах дисциплин (модулей).

В Университете имеются специализированные аудитории для проведения занятий по информационным технологиям.

Помещения для самостоятельной работы обучающихся оснащены компьютерной техникой с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечением доступа к электронной информационно-образовательной среде Университета.

Электронная информационно-образовательная среда Университета включает:

1. Официальный сайт Университета (<https://www.iile.ru/>)
2. Электронная информационно-образовательная среда «1С: Университет» договор от 10.09.2018 г. №ПРКТ-18281 (бессрочно)
3. Программы для ЭВМ. Система дистанционного обучения «Mirapolis» - Лицензионный договор №107/06/24-к от 27.06.2024 (Спецификация к Лицензионному договору №107/06/24-к от 27.06.2024, срок действия с 02.07.2025 по 01.07.2026 г.) <https://impe.lms.mirapolis.ru/mira/>
4. Программа для ЭВМ. Виртуальная комната «Mirapolis» - Лицензионный договор №107/06/24-к от 27.06.2024 (Спецификация к Лицензионному договору №107/06/24-к от 27.06.2024, срок действия с 02.07.2025 по 01.07.2026 г.) <https://impe.lms.mirapolis.ru/mira/>
5. Система тестирования INDIGO лицензионное соглашение (Договор от 07.11.2018 г. №Д-54792, дополнительное соглашение № Д-5479/6 о пролонгации договора до 01.06.2026г.) <http://212.48.35.211:85/>

8.1.2. Университет обеспечен необходимым комплектом лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения, в том числе отечественного производства (состав определяется в рабочих программах дисциплин (модулей) и подлежит обновлению при необходимости).

Перечень лицензионного программного обеспечения, в том числе отечественного производства:

1. Операционная система «Атлант» - Atlant Academ от 24.01.2024 г. (бессрочно)
2. Антивирусное программное обеспечение Kaspersky Endpoint Security для бизнеса – Расширенный Russian Edition договор-оферта № Tr000941765 от 16.10.2025 г.

8.1.3. Обучающимся обеспечен доступ (удаленный доступ) к современным профессиональным базам данных и информационным справочным системам, состав которых определяется в рабочих программах дисциплин (модулей) и обновляется при необходимости, но не реже одного раз в год.

Перечень современных профессиональных баз, данных и информационных справочных систем:

1. Информационно-поисковая система «Консультант Плюс» - Договор №МИ-ВИП-79717-56/2022 (бессрочно)
2. Электронно-библиотечная система IPRsmart лицензионный договор от 01.09.2024 г. №11652/24С (срок действия до 31.08.2027 г.) <https://www.iprbookshop.ru/>
3. Научная электронная библиотека eLIBRARY лицензионный договор SCIENC INDEX № SIO -3079/2026 от 30.01.2026 г. (срок действия до 29.01.2027г.) <https://elibrary.ru>

8.1.4. Обучающиеся из числа инвалидов и лиц с ОВЗ обеспечены электронными образовательными ресурсами в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья.

Раздел 9. Материально-техническое обеспечение образовательного процесса

Учебная аудитории для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации	Оборудование: специализированная мебель (мебель аудиторная (11 столов, 22 стула, доска аудиторная навесная), стол преподавателя, стул преподавателя). Технические средства обучения: персональный компьютер; мультимедийное оборудование (проектор,
---	--

	экран).
Помещение для самостоятельной работы обучающихся	Специализированная мебель (9 столов, 9 стульев), персональные компьютеры с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду Университета