



Косівський інститут прикладного декоративного мистецтва
Львівської національної академії мистецтв
Кафедра «Дизайн»

Силабус навчальної дисципліни
Технології мультимедіа
курс IV

<i>Галузь знань</i>	02 <i>Культура і мистецтво</i>
Напрямок підготовки	бакалавр
Спеціальність	022 <i>Дизайн</i>
Спеціалізація	022.01. <i>Графічний дизайн</i>

2020 – 2021 навчальний рік

Силабус навчальної дисципліни «Технології мультимедіа» для студентів III курсу ГД за напрямом підготовки бакалавр, денної форми навчання за спеціальністю 022 Дизайн. Косів. – Косівський інститут ПДМ ЛНАМ, 2021. – 21 с.

Силабус – навчальна програма дисципліни, що включає в себе опис навчальної дисципліни, мету та завдання, модулі, змістові модулі, теми занять, кількість годин лекційних, практичних та самостійної роботи, вимоги викладача, критерії оцінки, список основної та додаткової літератури.

Силабус – це персоніфікована програма викладача для навчання студентів з дисципліни, що оновлюється на початок кожного навчального року. Розробляється силабус на засадах освітньої програми підготовки фахівця рівня бакалавра відповідно до навчальної програми з врахуванням логічної моделі викладання дисципліни.

Розробник: Нісевич В. З. старший викладач кафедри «Дизайн»

1. Опис навчальної дисципліни

Найменування показників		Галузь знань, ступінь вищої освіти, спеціальність, рівень вищої освіти	Характеристика навчальної дисципліни
			денна форма навчання
Курс	IV		
Кількість кредитів	5	Галузь знань 02 Культура і мистецтво	Нормативна
Кількість модулів	1		Рік підготовки
Кількість змістових модулів	2	Ступінь вищої освіти бакалавр	IV- й
Загальна кількість годин	150	Спеціальність 022.01 Дизайн (Графічний дизайн)	Семестр VII

2. Загальна інформація

Назва дисципліни	Технології мультимедіа
Викладач	Нісевич Володимир Зіновійович
Контактний телефон викладача	0989528636
Консультації	Згідно розкладу у визначений день
Е-mail викладача	nisevychvz@ukr.net
Facebook	Nisevych Volodymyr
Адреса	ауд. 53а, поверх 1, вул. Міцкевича, 2

3. Анотація до курсу

Програма вивчення навчальної дисципліни «Технології мультимедіа» складена відповідно до освітньо-професійної програми підготовки освітнього ступеня «бакалавр» спеціальності «Дизайн», спеціалізації «Графічний дизайн».

Мультимедіа (англ. multimedia від лат. multum – багато й medium – засобу) – це система комплексної взаємодії аудіовізуальних ефектів під управлінням інтерактивного програмного забезпечення з використанням сучасних технічних і програмних засобів, які включають звук, текст, графічні зображення, фотографію, відео та інше в одному цифровому відтворенні.

Необхідне обладнання для забезпечення та вивчення дисципліни:

Комп'ютерна техніка (ноутбук, планшет, цифрова фотокамера, мультимедійні комп'ютери тощо) з виходу до мережі Інтернет. Комп'ютерне програмне забезпечення (онлайн засоби мультимедіа), засоби проектування мультимедійних проектів (мультимедійні проектори).

4. Мета та завдання курсу

1.1. Метою викладання навчальної дисципліни «Технології мультимедіа» є оволодіння теоретичними засадами та практичними навичками для досягнення цілей на професійному рівні.

1.2. Основними завданнями вивчення дисципліни «Технології мультимедіа» є ознайомлення з мультимедійними технологіями в сучасному графічному дизайні.

1.3. Згідно з вимогами освітньо-професійної програми студенти повинні **знати і вміти:**

1. Оволодіння комплексом знань у сфері мультимедіа технологій, системами й методами моделювання, збереження та відтворення текстової, графічної, звукової, відеоінформації, їх складових і набуття на основі цих знань практичних навичок та теоретичних знань, необхідних

для творчого підходу в подальшій професійній роботі.

2. Оволодіння алгоритмами створення сучасних мультимедійних продуктів; сучасними методами, технологією; комп'ютерними програмними, технічними засобами у сфері мультимедіа: графічних, текстових, звукових та відео-редакторів і т. п. Набуття на основі набутих знань практичних навичок, необхідних для розробки мультимедіа продукції для різних галузей народного господарства країни. 3. Оволодіння концептуальними моделями розробки, розподілення, обробки, використання та зберігання мультимедійних документів; стратегією вибору систем мультимедіа.

архітектуру побудови сучасних мультимедійних систем;

- мати уявлення: про класифікацію й сфери застосування мультимедіа додатків і мультимедіа продуктів різного призначення;
- принципи формування та збереження мультимедійних, зокрема, відеозображень;
- знати і вміти використовувати: основні сучасні засоби растрової й векторної графіки; гіпертекстові можливості; використання звукових файлів; тривимірної графіки й анімації, відеопродукцію;
- володіти основними програмними засобами для створення й редагування елементів мультимедіа.

Курс передбачає теоретичне, практичне та самостійне вивчення матеріалу. Виконання різнотипових практичних завдань із чітко визначеним завданням. Моніторинг та удосконалення теоретичних знань.

Сфери застосування мультимедіа:

1. Ділова сфера:

- редакційна діяльність
- інтерактивне навчання
- інформаційні, рекламні листки
- демо-версії

- інтерактивні презентації
- телебачення
- Internet
- Інше

2. Система навчання:

- курси лекцій
- методичні посібники, підручники, енциклопедії, навчальні посібники
- лабораторні та практичні роботи
- електронні бібліотеки, атласи
- інтерактивний зв'язок викладача з віддаленими групами студентів
- тестові та інші види контролю, і т.п.

3. Розваги, ігри, фільми.

5. Компетентності та результати навчання

5.1. Загальні компетентності:

- Здатність вчитися та оволодівати сучасними знаннями.
- Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності.
- Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.
- Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт.
- Цінування та повага різноманітності та мультикультурності.

5.2. Фахові компетентності:

- Здатність використовувати інформаційні та комунікаційні технології.
- Здатність використовувати сучасне програмне забезпечення (інструменти) для створення об'єктів дизайну.
- Здатність досягати успіху в професійній кар'єрі, розробляти та представляти візуальні презентації, портфоліо власних творів, володіти підприємницькими навичками для провадження дизайн-діяльності.

5.3. Результати навчання

- Фахово використовувати інформаційні та комунікаційні

технології.

- Застосовувати практичні навички з проектування та технології виготовлення об'єктів дизайну у професійній діяльності.
- Мати базові уявлення про веб-дизайн та інформаційний дизайн. Володіти принципами візуалізації інформації, розуміти принципи ієрархії у повідомленні. Володіти сучасними знаннями про матеріали й техніки виготовлення поліграфічної продукції, друкарські та післядрукарські процеси,
- Створювати об'єкти веб-дизайну та інформаційного дизайну.

6. Академічна доброчесність

Здобувачі вищої освіти зобов'язані дотримуватись правил академічної доброчесності, що передбачає:

- самостійне виконання навчальних завдань, завдань поточного та підсумкового контролю результатів навчання;
- посилення на джерела інформації у разі використання почерпнутих з них ідей, розробок, тверджень, відомостей;
- дотримання норм законодавства про авторське право і суміжні права;
- надання достовірної інформації про результати власної навчальної (наукової, творчої) діяльності, використанні методики дослідження і джерела інформації.

До порушень принципів та правил академічної доброчесності відносять:

- академічний плагіат
- фабрикація
- фальсифікація
- списування
- обман

- хабарництво
- необов'язкове оцінювання
- конфлікт інтересів
- приватний інтерес
- службова недбалість
- зловживання впливом

Положенням про академічну доброчесність науково-педагогічних, наукових працівників та здобувачів вищої освіти розміщено на офіційному сайті Косівського інституту ПДМ ЛНАМ.

7. Тематичний план дисципліни

Змістовий модуль 1. Основи мультимедіа-технологій.

Тема 1. Загальні відомості про мультимедіа-технології. Введення в мультимедіа. Поняття “мультимедіа”. Складові мультимедіа.

Тема 2. Текстові файли. Значення тексту в історії та сьогоденні. Гіпертекст і його коротка історія.

Тема 3. Графічні файли. Поняття растрової й векторної графіки. Растрові малюнки. Векторні малюнки. Кольорові зображення. Формати графічних файлів. Загальні відомості про графічні пакети.

Змістовий модуль 2. Моделювання та засоби мультимедіа-технологій.

Тема 4. Звукові файли. Технології звукового моделювання. Оцифрування аналогового сигналу. Формати звукових файлів. Переваги й недоліки цифрового звуку. Загальні положення синтезу звуку.

Тема 5. Відеофайли. Аналогова та цифрова відеоінформація. Формати збереження відеоінформації. Технології відеомоделювання.

Тема 6. Апаратні та програмні компоненти мультимедіа-технологій. Класифікація мультимедіа-систем. Засоби мультимедійних технологій. Системи мультимедіа, їх класифікація. Апаратні та програмні складові мультимедіа-систем.

Тема 7. Засоби створення мультимедійних додатків.

Тема 8. Мультимедійні презентації.

Комп'ютерні мультимедійні презентації, їх переваги та недоліки, апаратні вимоги. Огляд програмних засобів для розробки та відтворення мультимедійних презентацій.

Тема 9. Створення мультимедійної презентації.

7. Календарно-тематичний план дисципліни

Дата	Тема	Вид заняття	Зміст	Годин	Аудиторні		Форма контролю
					лек.	прак.	
Модуль 1. Технології мультимедіа							
Змістовий модуль 1. Основи мультимедіа-технологій							
	1	Лекція\практичні	Тема 1. Загальні відомості про мультимедіа-технології. Введення в мультимедіа. Поняття “мультимедіа”. Складові мультимедіа.	4	4		
	2	Лекція\практичні	Тема 2. Текстові файли. Значення тексту в історії та сьогоденні. Гіпертекст і його коротка історія.	4	2	2	
	4	Лекція\практи	Тема 3. Графічні файли.	12	4	8	Поточний

		чні	Поняття растрової й векторної графіки. Растрові малюнки. Векторні малюнки. Кольорові зображення. Формати графічних файлів. Загальні відомості про графічні пакети.				контроль
Змістовий модуль 2. Моделювання та засоби мультимедіа-технологій.							
	5	Лекція\ практичні	Тема 4. Звукові файли. Технології звукового моделювання. Оцифрування аналогового сигналу. Формати звукових файлів. Переваги й недоліки цифрового звуку. Загальні положення синтезу звуку.	8	4	4	
		Лекція\ практичні	Тема 5. Відеофайли. Аналогова та цифрова відеоінформація. Формати збереження відеоінформації. Технології відеомоделювання.	10	2	8	Усне опитування

	5	Лекція\ практич ні	Тема 6. Апаратні та програмні компоненти мультимедіа-технологій. Класифікація мультимедіа-систем. Засоби мультимедійних технологій. Системи мультимедіа, їх класифікація. Апаратні та програмні складові мультимедіа-систем.	4	2	2	
		Практич ні	Тема 7. Засоби створення мультимедійних додатків	8		8	Поточни й контроль
		Лекція	Тема 8. Мультимедійні презентації. Комп'ютерні мультимедійні презентації, їх переваги та недоліки, апаратні вимоги. Огляд програмних засобів для розробки та відтворення мультимедійних презентацій.	2	2		
		Практич ні	Тема 9. Створення мультимедійної презентації	8		8	
		Залік	Підготовка до заліку	60	20	40	Підсумко вий контроль

Теми запитань які виносяться на залік.

1. Історія мультимедіа-технологій.
2. Сфери застосування мультимедіа.
3. Які основні можливості мультимедіа-технологій?
4. Що відносять до засобів мультимедіа-технологій?
5. Складові мультимедіа.
6. Які види мультимедійної інформації розрізняють?
7. Гіпертекст і його коротка історія.
- 14
8. Розробка сторінок у WWW за допомогою мови HTML.
9. Основні команди мови HTML.
10. Розробка та представлення презентацій у середовищі Microsoft PowerPoint.
11. Як вводяться зображення в комп'ютер?
12. Поняття растрової та векторної графіки. Растрові малюнки. Векторні малюнки.
13. Кольорові зображення.
14. Колірні моделі (спосіб утворення колірної палітри).
15. Windows BitMap (.BMP) — формат файлів растрових малюнків.
16. Технології графічного моделювання у редакторах Adobe PhotoShop.
17. Інструменти програми Adobe PhotoShop.
18. Назвіть засоби Photoshop, які можна використати для поліпшення якості кольорових сканованих зображень.
19. Призначення масок у Photoshop.
20. Опишіть процедури додавання різних ефектів для тексту у Photoshop.
21. Опишіть способи застосування коректуючої фільтрації у Photoshop.
22. Опишіть способи застосування фільтрації перетворення у

Photoshop.

23. Технології графічного моделювання у редакторі CorelDraw.

24. Інструменти програми CorelDraw.

25. Інструменти створення нового зображення: прості фігури, тіні, світіння, текстуровані букви, імітація хромованих букв та інші ефекти. Інструмент “текст”.

26. Інструменти виділення. Швидка маска. Модифікація виділених областей. Використання каналів.

27. Використання фільтрів. Корекція кольору. Градієнт.

28. Основні операції обробки растрових зображень.

29. Збереження зображень. Оптимізація зображень.

30. Оптимізація зображень у форматі GIF.

31. Оптимізація зображень у форматі JPG.

32. Які формати використовуються для збереження мультимедійної інформації різних видів?

33. Які програмні засоби використовуються для отримання та виведення графічної інформації?

34. Які апаратні та програмні засоби використовуються для отримання та відтворення аудіоінформації?

35. Які апаратні та програмні засоби використовуються для отримання та відтворення відеоінформації?

36. Яке основне призначення та особливості використання програмних засобів “Лазерный проигрыватель”, WinAMP, “Универсальный проигрыватель” та Windows Media Player?

37. Яку аудіовізуальну інформацію відносять до розряду комп’ютерних презентацій?

38. Які переваги має використання комп’ютерних мультимедійних презентацій порівняно з традиційними засобами?

39. Які популярні програмні засоби для розробки мультимедійних презентацій ви знаєте?

40. Що таке віддалене спілкування та відеоконференція?

41. Які програмні засоби та технології використовуються для реалізації віддаленого спілкування?
42. Назвіть особливості найпопулярніших програмних засобів з мультимедійними можливостями для віддаленого спілкування.
43. Які технології називають гіпертекстовими? У чому їх відмінність від гіпермедіа-технологій?
44. Які особливості подання та пошуку інформації у гіпертекстових системах?
45. Яким чином реалізується зв'язування інформації у документах з елементами гіпертексту?
46. Які типи програм використовуються для навігації гіпертекстовими документами?
47. Які популярні програмні засоби використовуються для обробки звуків?
48. Які складові процесу оцифрування звуків?
49. Формати звукових файлів.
50. Технологія MIDI та її переваги.
51. Які основні можливості мають апаратні засоби збереження та відтворення графічної, аудіо- та відеоінформації?
52. Характеристики цифрового звуку.
53. Основні елементи звукової плати.
54. Характеристики відеопотоку.
55. Характеристики відеокарт.
56. Технології звукового моделювання.
57. Оцифрування аналогового сигналу.
58. Види модуляції при роботі з аудіоінформацією.
59. Види й формати кодування даних. Втрати інформації при кодуванні. Відновлення аудіоінформації.
60. Цифро-аналогове перетворення. Формати аудіостиснення. Переваги й недоліки цифрового звуку.
61. Загальні положення синтезу звуку.

62. Аналогова та цифрова відеоінформація.
63. Формати збереження відеоінформації.
64. Технології відеомодельовання.
65. Моделювання в Macromedia Flash.
66. Інструментальні засоби в Macromedia Flash
67. Засоби мультимедійних технологій.
68. Системи мультимедіа, їх класифікація.
69. Апаратні та програмні складові мультимедіа-систем.

8. Політика курсу

Вимоги викладача та правила поведінки студентів на заняттях.

1. Комунікація та спільна співпраця є важливими компонентами засвоєння знань і професійних компетентностей під час вивчення курсу (модуля). Студент і викладач несуть спільну відповідальність за створення безпечного і сприятливого навчального середовища.
2. Студент зобов'язаний відвідувати усі аудиторні заняття та брати активну участь у навчальному процесі кафедри.
3. Недопустимі пропуски та запізнення студентами аудиторних занять. У разі пропуску заняття без поважних причин, які задокументовані, оцінка за проміжний контроль автоматично знижується на 10 %. Якщо пропуски становлять більше 50 % аудиторних занять то вважається, що такий студент не засвоїв програмний матеріал курсу в повному обсязі, тому кількість балів на модульному контролі може становити не більше 60 балів.
4. Усі практичні завдання, які передбачені навчальною програмою дисципліни, повинні бути виконанні вчасно та в повному обсязі, а також належним чином оформлені та представлені на екзаменаційну сесію (екзамен-перегляд). У разі незадовільної оцінки студент має право перездати курс у 7-денний термін. Несвоєчасне виконання поставленого завдання є неможливим.
5. В межах самостійної роботи студенти опрацьовують задані завдання, вивчають додатковий матеріал за темою, виконують практичні роботи для

самоконтролю та з метою перевірки засвоєння ними знань та набутих навичок.

6. Студенти зобов'язані дотримуватися принципів академічної доброчесності при виконанні практичних, самостійних, індивідуальних та контрольних завдань. У випадку списування і плагіату при виконанні завдання, студент отримує незадовільну оцінку. У разі повторного списування чи виявлення плагіату студент не допускається до семестрового заліку чи екзамену.
7. Студент має право звертатися до викладача за додатковим поясненням матеріалу курсу (модуля) чи змісту практичних завдань протягом робочого часу усно, по електронній пошті або засобами повідомлень. За потребою студентів викладач призначає консультацію для аналізу практичної чи самостійної чи роботи студента. Відвідування таких консультацій за бажанням студента.
8. Викладач ознайомлює студентів з методичними рекомендаціями щодо виконання практичних, самостійних та контрольних робіт, наводить перелік питань та завдань для проведення підсумкової оцінки знань, надає питання до заліку чи екзамену. Все це гарантує високу ефективність навчального процесу і є обов'язковим для студентів.
9. Студенти мають право користуватися методичним забезпеченням та власними навчальними посібниками викладачів кафедри, а також унаочненим матеріалом і літературою за фахом.
10. Кожен викладач ставить перед студентами систему вимог та правила їх поведінки на аудиторних заняттях.
11. В аудиторіях заборонено вживати їжу та напої (за винятком води та у разі медичної необхідності).
12. Під час аудиторних занять заборонено користуватися мобільними телефонами та іншими цифровими електронними пристроями, які мають бути вимкнені або переведені у беззвучний режим. Ноутбуки чи планшети можуть використовуватися лише для виконання навчальних завдань за вимогою.

9. Політика виставлення балів

При оцінюванні враховуються бали набрані на поточному контролі (здача змістових модулів), підсумковому контролі (екзамен-перегляд) та за самостійну роботу.

На результат оцінювання також впливає присутність студента на заняттях та його активність під час практичної роботи. У разі пропуску заняття (занять) без поважних причин, які задокументовані, оцінка за проміжний контроль автоматично знижується на 10 %. Якщо пропуски становлять більше 50 % аудиторних занять то вважається, що такий студент не засвоїв програмовий матеріал курсу в повному обсязі, тому загальна кількість балів на підсумковому модульному контролі може становити не більше 60 балів.

Розподіл балів, що отримують студенти з навчальної дисципліни «...», є сумою балів за виконання змістових модулів та отриманих під час заліку. Максимальна кількість балів за вивчення курсу становить 100 балів.

Поточний контроль знань									Підсумковий контроль		Сума
Модуль 1									залік	екзамен	
Змістовий модуль 1				Змістовий модуль 2					25		100
T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7	T8	T9			
5	5	10	10	5	10	10	10	10			
30				45							

Шкала оцінювання: національна та ECTS

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка ECTS	Оцінка за національною шкалою	
		Екзамен, курсовий проект (робота), практика	залік

90-100	A	відмінно	зараховано
82-89	B	добре	
74-81	C		
64-73	D	задовільно	
60-63	E		
35-59	FX	Незадовільно з можливістю повторного складання	Не зараховано з можливістю повторного складання
0-34	F	Незадовільно з обов'язковим повторним вивченням дисципліни	Не зараховано з обов'язковим повторним вивченням дисципліни

90–100 балів («відмінно» за національною шкалою, **A** — за шкалою ECTS) може отримати студент, який в повному обсязі опанував матеріал практичного та теоретичного курсу, творчо підійшов до виконання завдань, логічно побудував і професійно виконав усі завдання, надав додаткові варіанти за відповідними темами, крім того, брав участь та переміг (посів 1–3 місце) у міжнародних або усеукраїнських конкурсах та акціях, студентських олімпіадах чи наукових конференціях з мистецтва або дизайну.

82–89 балів («добре» за національною шкалою, **B** — за шкалою ECTS) отримує студент, який добре опанував матеріал практичного та теоретичного курсу, вчасно та якісно справився з усіма поставленими завданнями, творчо підійшов до виконання цих завдань, але при цьому зробив декілька незначних помилок.

75–81 балів («добре» за національною шкалою, **C** — за шкалою ECTS) отримує студент, який в цілому добре опанував матеріал практичного та теоретичного курсу, вчасно та якісно справився з більшістю поставлених завдань, достатньо

творчо підійшов до виконання цих завдань, але при цьому виконана робота мала значні недоліки.

64–74 балів («задовільно» за національною шкалою, **D** — за шкалою ECTS) отримує студент, який не в повному обсязі опанував матеріал практичного та теоретичного курсу, справився з переважною більшістю поставлених завдань або виконав усі завдання на недостатньо професійному рівні, при цьому виконана робота мала значні недоліки (неохайність виконання, відсутність творчого підходу тощо).

60–63 балів («задовільно» за національною шкалою, **E** — за шкалою ECTS) отримує студент, який в недостатньому обсязі опанував матеріал практичного та теоретичного курсу, справився з основними з поставлених завдань, але при цьому виконана робота має багато значних недоліків (неохайність виконання, відсутність творчого підходу, невчасна подача виконаної роботи тощо).

35–59 балів («незадовільно» за національною шкалою, **FX** — за шкалою ECTS) отримує студент, який не впорався із головними задачами дисципліни, тобто не опанував більшість тем практичного та теоретичного курсу, пропускав заняття без поважних причин, допустив значну кількість суттєвих помилок при виконанні завдань. Про відсутність належних знань свідчать незадовільні підсумки поточного перегляду. У цьому випадку для одержання оцінки потрібна значна додаткова робота для виконання усіх завдань дисципліни відповідно програми курсу і повторна перездача.

1–34 балів («незадовільно» за національною шкалою, **F** — за шкалою ECTS) отримує студент, який не володіє знаннями з усіх модулів дисципліни, не виконав програми курсу і, відповідно, не впорався з поточними перевітками та не склав екзаменаційного перегляду. В цьому випадку передбачений обов'язковий повторний курс навчання.

Система бонусів

Передбачено додаткові бали за мистецьку активність студента під час навчання: участь у всеукраїнських художніх виставках, конкурсах та олімпіадах. Максимальна кількість балів: 10.

На результат оцінювання також впливає присутність студента на заняттях та його активність під час практичної роботи. Участь у практичних заняттях оцінюється за нижче наведеними критеріями.

Відмінно ставиться, якщо студент:

- виконує всі завдання практичних занять і домашньої самостійної роботи;
- завжди виражає бажання і зацікавленість у дисципліні;
- на практичних заняттях відповідальний, пунктуальний, акуратний, зосереджений;
- активний, часто виступає і часто задає питання;
- активно, дуже добре працює в парі/групі/команді.

Добре – якщо студент:

- виконує більшість завдань практичних занять і домашньої/самостійної роботи;
- зазвичай виражає бажання і зацікавленість у вивченні дисципліни;
- зазвичай на практичних заняттях відповідальний, зосереджений;
- іноді виступає і задає питання;
- добре працює в парі/групі/команді.

Задовільно – коли студент:

- іноді виконує завдання практичних занять і домашньої/самостійної роботи;
- не дуже зацікавлений у вивченні дисципліни;
- іноді на практичних заняттях запізнюється, не завжди зосереджений, роботи не акуратні;
- іноколи виступає і задає питання;
- не дуже добре працює в парі/групі/команді.

Незадовільно ставиться в тому випадку, коли студент:

- зовсім не виконує завдання практичних занять і домашньої/самостійної роботи;
- незацікавлений у вивченні дисципліни;
- практично не розуміє дисципліни на практичних заняттях пасивний, роботи дуже не акуратні;
- ніколи не виступає і не задає питання;
- не працює в парі/групі/команді.

10. Підсумковий контроль знань

Формою підсумкового контролю є залік. Для отримання семестрової оцінки необхідно пройти рубіжні етапи контролю у формі модульних переглядів результатів виконання практичних завдань студентів.

11. Література для вивчення дисципліни

Базова

1. Алексеева М.Б., Балан С.Н. Технология использования систем мультимедиа: Учебное пособие.- СПб: Изд. дом «Бизнес-пресса», 2002.
2. Ахрамович В. М. Навчальна програма дисципліни “Технології мультимедіа” (для бакалаврів). — К.: МАУП, 2008. — 19 с.
3. Близнюк М.М. Комп’ютерна графіка і дизайн. Програма спецкурсу для вищих навчальних закладів прикладного та декоративного мистецтва I-III рівнів акредитації. - Косів: КДПДМ, 2001.-20с.
4. Близнюк М.М. Інформаційно-комп’ютерні технології: мистецький аспект. - К.: Каравела, 2006. - 272с.
5. Джаджа В.П. Мультимедийные технологии обучения: Учебное пособие. – Самара: СФ ГБОУ ВПО МГПУ, 2013. – 98 с.

