|  |  |
| --- | --- |
| Министерство науки и высшего образования Российской Федерации  Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Ростовский государственный экономический университет (РИНХ)» | |
|  | УТВЕРЖДАЮ  Директор Таганрогского института имени А.П. Чехова (филиала)  РГЭУ (РИНХ)  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Голобородько А.Ю.  «\_\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 20\_\_\_г. |
|  |
|  |  |
| **Рабочая программа дисциплины**  **Создание интерактивной анимации средствами Macromediaflash** | |
|  |  |
| направление 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)  направленность (профиль) 44.03.05.29 Математика и Информатика | |
|  |  |
| Для набора \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ года | |
|  |  |
| Квалификация  Бакалавр | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| УП: 44.03.05.29-18-5-МИ.plx | | | | | | | |  |  | стр. 2 | |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | КАФЕДРА |  | **информатики** | | | | | | | |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | **Распределение часов дисциплины по семестрам** | | | | | | |  |  |  |  |
|  | Семестр  (<Курс>.<Семестр на курсе>) | | | **10 (5.2)** | | Итого | |  |  |  |  |
|  | Недель | | | 10 2/6 | |  |  |  |  |
|  | Вид занятий | | | УП | РП | УП | РП |  |  |  |  |
|  | Лабораторные | | | 20 | 20 | 20 | 20 |  |  |  |  |
|  | Практические | | | 16 | 16 | 16 | 16 |  |  |  |  |
|  | Итого ауд. | | | 36 | 36 | 36 | 36 |  |  |  |  |
|  | Кoнтактная рабoта | | | 36 | 36 | 36 | 36 |  |  |  |  |
|  | Сам. работа | | | 36 | 36 | 36 | 36 |  |  |  |  |
|  | Итого | | | 72 | 72 | 72 | 72 |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | **ОСНОВАНИЕ** | | | | | | | |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | Учебный план утвержден учёным советом вуза от 26.04.2022 протокол № 9/1.      Программу составил(и): канд. техн. наук, Зав. каф., Тюшнякова И.А. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_    Зав. кафедрой: Тюшнякова И.А. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | | | | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| УП: 44.03.05.29-18-5-МИ.plx | | |  |  |  |  |  | стр. 3 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ** | | | | | | | | |
| 1.1 | Формирование у студентов знаний, способствующих решению профессиональных задач с помощью современных методов и технологий обучения; повышение уровня грамотности в области компьютерных технологий обучения; ознакомление с инструментальным программным средством Macromedia Flash с целью компьютерной поддержки деятельности обучающихся в учебно-воспитательном процессе и внеурочной деятельности. | | | | | | | |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **2. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ** | | | | | | | | |
| **ПК-2:способностью использовать современные методы и технологии обучения и диагностики** | | | | | | | | |
| **СК-12:готовностью к обеспечению компьютерной и технологической поддержки деятельности обучающихся в учебно-воспитательном процессе и внеурочной работе** | | | | | | | | |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **В результате освоения дисциплины обучающийся должен:** | | | | | | | | |
| **Знать:** | | | | | | | | |
| назначение и возможности среды Macromedia Flash, особенности векторных и растровых форматов, способы создания анимации в среде Macromedia Flash; современные методы и компьютерные технологии, используемые в обучении | | | | | | | | |
| **Уметь:** | | | | | | | | |
| создавать и модифицировать изображения, использовать стандартные инструменты рисования и редактирования графического контента; использовать современные компьютерные технологии при разработке проектов, содержащих, как автоматическую, так и программную векторные анимации дистанционных курсов; обеспечивать компьютерную поддержку деятельности обучающихся в учебно-воспитательном процессе и внеурочной работе | | | | | | | | |
| **Владеть:** | | | | | | | | |
| средой разработки векторной анимации Flash; навыками использования компьютерных технологий, предназначенных для разработки мультимедийных приложений | | | | | | | | |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ** | | | | | | | | |
| **Код занятия** | | **Наименование разделов и тем /вид занятия/** | | **Семестр / Курс** | **Часов** | **Компетен-**  **ции** | **Литература** | |
|  | | **Раздел 1. Создание интерактивной анимации** | |  |  |  |  | |
| 1.1 | | Основы компьютерной графики.  Векторная и растровая графика. Цветовые модели. Графическое разрешение. /Пр/ | | 10 | 2 | ПК-2 СК-12 | Л1.2 Л1.1Л2.1 Л2.2 Л2.3 | |
| 1.2 | | Интерфейс пользователя. Обзор интерфейса пользователя Macromedia Flash. Практическое применение различных панелей. /Лаб/ | | 10 | 2 | ПК-2 СК-12 | Л1.2 Л1.1Л2.1 Л2.2 Л2.3 | |
| 1.3 | | Рисование.  Инструменты рисования. Инструменты выбора и редактирования. Управление цветом. /Пр/ | | 10 | 2 | ПК-2 СК-12 | Л1.2 Л1.1Л2.1 Л2.2 Л2.3 | |
| 1.4 | | Рисование. Использование инструментов рисования (Line, Oval, Rectangle, Pen и др.) для создания примитивных графических элементов.  Использование инструментов выбора (Selection Tool, Subselection Tool) для выбора графических элементов на сцене. Использование инструментов редактирования (Free Transform Tool). Работа с панелями управления цветом, работа с цветом заливки и цветом контура, градиенты. /Лаб/ | | 10 | 2 | ПК-2 СК-12 | Л1.2 Л1.1Л2.1 Л2.2 Л2.3 | |
| 1.5 | | Типизация графического контента.  Примитивный тип Shape. Символы и экземпляры. Графические фильтры. /Пр/ | | 10 | 4 | ПК-2 СК-12 | Л1.2 Л1.1Л2.1 Л2.2 Л2.3 | |
| 1.6 | | Типизация графического контента.  Обзор графических элементов Flash различных типов (Shape, Drawing Object, Symbol, Bitmap). Обзор типов символов (Symbol). Обзор и применение фильтров к экземплярам символов. /Лаб/ | | 10 | 4 | ПК-2 СК-12 | Л1.2 Л1.1Л2.1 Л2.2 Л2.3 | |
| 1.7 | | Векторная анимация.  Анимация Shape Tween. Анимация Motion Tween. Анимация Guided Motion. /Пр/ | | 10 | 2 | ПК-2 СК-12 | Л1.2 Л1.1Л2.1 Л2.2 Л2.3 | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| УП: 44.03.05.29-18-5-МИ.plx | | | |  |  |  |  |  |  |  | стр. 4 |
| 1.8 | | Векторная анимация.  Практическое применение векторной анимации. Обзор основных типов автоматической анимации (Shape Tween, Motion Tween и ее реализация Guided Motion). /Лаб/ | | | | 10 | 4 | ПК-2 СК-12 | | Л1.2 Л1.1Л2.1 Л2.2 Л2.3 | |
| 1.9 | | Введение в ActionScript.  Панель Actions. Синтаксис. Типы сценариев /Пр/ | | | | 10 | 2 | ПК-2 СК-12 | | Л1.2 Л1.1Л2.1 Л2.2 Л2.3 | |
| 1.10 | | Введение в ActionScript.  Базовые принципы работы с Macromedia Flash для использования возможностей реализации интерактивности средствами ActionScript. /Лаб/ | | | | 10 | 4 | ПК-2 СК-12 | | Л1.2 Л1.1Л2.1 Л2.2 Л2.3 | |
| 1.11 | | Язык сценариев ActionScript.  Переменные. Символы и экземпляры. Операторы. Условные предложения. Циклы. Функции. Обработка событий мыши и клавиатуры. /Пр/ | | | | 10 | 4 | ПК-2 СК-12 | | Л1.2 Л1.1Л2.1 Л2.2 Л2.3 | |
| 1.12 | | Язык сценариев ActionScript.  Изучение ActionScript и применение его для разработки Flash- контента учебного назначения. /Лаб/ | | | | 10 | 4 | ПК-2 СК-12 | | Л1.2 Л1.1Л2.1 Л2.2 Л2.3 | |
| 1.13 | | Выполнение домашних заданий по тематике лабораторных работ /Ср/ | | | | 10 | 30 | ПК-2 СК-12 | | Л1.2 Л1.1Л2.1 Л2.2 Л2.3 | |
| 1.14 | | Подготовка доклада по теме с учетом интересов обучаюшегося /Ср/ | | | | 10 | 6 | ПК-2 СК-12 | | Л1.2 Л1.1Л2.1 Л2.2 Л2.3 | |
| 1.15 | | /Зачёт/ | | | | 10 | 0 | ПК-2 СК-12 | | Л1.2 Л1.1Л2.1 Л2.2 Л2.3 | |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **4. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ** | | | | | | | | | | | |
| Структура и содержание фонда оценочных средств для проведения текущей и промежуточной аттестации представлены в Приложении 1 к рабочей программе дисциплины. | | | | | | | | | | | |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **5. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ** | | | | | | | | | | | |
| **5.1. Основная литература** | | | | | | | | | | | |
|  | Авторы, составители | | Заглавие | | Издательство, год | | | | Колич-во | | |
| Л1.1 | Капранова, М. Н. | | Macromedia Flash MX. Компьютерная графика и анимация | | Москва: СОЛОН-ПРЕСС, 2017 | | | | http://www.iprbookshop.r u/90293.html неограниченный доступ для зарегистрированных пользователей | | |
| Л1.2 | Дронов В. | | Macromedia Flash MX | | Санкт-Петербург: БХВ- Петербург, 2014 | | | | https://ibooks.ru/reading. php? short=1&productid=3350 88 неограниченный доступ для зарегистрированных пользователей | | |
| **5.2. Дополнительная литература** | | | | | | | | | | | |
|  | Авторы, составители | | Заглавие | | Издательство, год | | | | Колич-во | | |
| Л2.1 | Попов В.А., Сенокосов А.И. | | Учебные проекты на Macromedia Flash | | М.: Чистые пруды, 2006 | | | | 1 | | |
| Л2.2 |  | | Macromedia Flash MX и программирование на ActionScript: практическое пособие | | Москва: Интернет- Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), 2006 | | | | http://biblioclub.ru/index. php? page=book&id=234152 неограниченный доступ для зарегистрированных пользователей | | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| УП: 44.03.05.29-18-5-МИ.plx | | |  |  |  | стр. 5 |
|  | Авторы, составители | Заглавие | | Издательство, год | Колич-во | |
| Л2.3 | Альберт Д., Альберт Е. | Самоучитель Macromedia Flash MX 2004 | | Санкт-Петербург: БХВ- Петербург, 2014 | https://ibooks.ru/reading. php? short=1&productid=3336 29 неограниченный доступ для зарегистрированных пользователей | |
| **5.3 Профессиональные базы данных и информационные справочные системы** | | | | | | |
| rsl.ru – Российская государственная библиотека | | | | | | |
| elibrary.ru – Научная электронная библиотека | | | | | | |
| biblioclub.ru – Университетская библиотека онлайн | | | | | | |
| intuit.ru – Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ» | | | | | | |
| **5.4. Перечень программного обеспечения** | | | | | | |
| Microsoft Office | | | | | | |
| Corel X5 | | | | | | |
| Inkscape-1.0.1-x86 | | | | | | |
| **5.5. Учебно-методические материалы для студентов с ограниченными возможностями здоровья** | | | | | | |
| При необходимости по заявлению обучающегося с ограниченными возможностями здоровья учебно-методические материалы предоставляются в формах, адаптированных к ограничениям здоровья и восприятия информации. Для лиц с нарушениями зрения: в форме аудиофайла; в печатной форме увеличенным шрифтом. Для лиц с нарушениями слуха: в форме электронного документа; в печатной форме. Для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата: в форме электронного документа; в печатной форме. | | | | | | |
|  |  |  |  |  |  |  |
| **6. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)** | | | | | | |
| Для проведения занятий необходимы стандартно оборудованные аудитории, оснащенные современным оборудованием (компьютер, видеопроектор, интерактивная доска), которое позволяет проводить практические и лабораторные занятия на высоком профессиональном уровне. Стандартно оборудованное рабочее место. В процессе освоения дисциплины предусмотрено использование специализированного программного обеспечения. | | | | | | |
|  |  |  |  |  |  |  |
| **7. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)** | | | | | | |
| Методические указания по освоению дисциплины представлены в Приложении 2 к рабочей программе дисциплины. | | | | | | |