|  |
| --- |
|  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. |