



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Магнитогорский государственный технический университет им. Г.И.
Носова»



УТВЕРЖДАЮ
Директор ИСАиИ
М.М. Суровцов

04.02.2026 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

***ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ МУЛЬТИМЕДИЙНОГО
ПРОДУКТА***

Направление подготовки (специальность)
54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль/специализация) программы
Графический дизайн

Уровень высшего образования - бакалавриат

Форма обучения
очно-заочная

Институт/ факультет	Институт строительства, архитектуры и искусства
Кафедра	Дизайна
Курс	5

Магнитогорск
2026 год

Рабочая программа составлена на основе ФГОС ВО - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015)

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры Дизайна
19.01.2026, протокол № 5

Зав. кафедрой _____ А.Д. Григорьев

Рабочая программа одобрена методической комиссией ИСАИ
04.02.2026 г. протокол № 4

Председатель _____ М.М. Суровцов

Рабочая программа составлена:
доцент кафедры Дизайна, к.п.н. _____

А.Д. Григорьев

Рецензент:
директор ООО ПКФ "Статус" _____

А.Н. Кустов



Лист актуализации рабочей программы

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2027 - 2028 учебном году на заседании кафедры Дизайна

Протокол от _____ 20__ г. № ____
Зав. кафедрой _____ А.Д. Григорьев

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2028 - 2029 учебном году на заседании кафедры Дизайна

Протокол от _____ 20__ г. № ____
Зав. кафедрой _____ А.Д. Григорьев

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2029 - 2030 учебном году на заседании кафедры Дизайна

Протокол от _____ 20__ г. № ____
Зав. кафедрой _____ А.Д. Григорьев

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2030 - 2031 учебном году на заседании кафедры Дизайна

Протокол от _____ 20__ г. № ____
Зав. кафедрой _____ А.Д. Григорьев

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2031 - 2032 учебном году на заседании кафедры Дизайна

Протокол от _____ 20__ г. № ____
Зав. кафедрой _____ А.Д. Григорьев

1 Цели освоения дисциплины (модуля)

2 Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина Информационные технологии мультимедийного продукта входит в часть учебного плана формируемую участниками образовательных отношений образовательной программы.

Для изучения дисциплины необходимы знания (умения, владения), сформированные в результате изучения дисциплин/ практик:

3 Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля) и планируемые результаты обучения

В результате освоения дисциплины (модуля) «Информационные технологии мультимедийного продукта» обучающийся должен обладать следующими компетенциями:

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции
ПК-1	Способен выполнять задания по разработке концепт-проекта
ПК-1.1	Владеет навыками технического рисунка, проектной и шрифтовой графики, способами линейно-конструктивного построения
ПК-1.2	Самостоятельно пользуется современными информационными базами данных и графическими дизайн-программами
ПК-3	Способен создавать эскизы и оригиналы элементов объектов графического дизайна
ПК-3.1	Использует средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов графического дизайна
ПК-3.2	Использует компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов графического дизайна
ПК-3.3	Выполняет художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов графического дизайна

4. Структура, объём и содержание дисциплины (модуля)

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетных единиц 108 акад. часов, в том числе:

- контактная работа – 10,3 акад. часов;
- аудиторная – 10 акад. часов;
- внеаудиторная – 0,3 акад. часов;
- самостоятельная работа – 93,8 акад. часов;
- в форме практической подготовки – 0 акад. час;

Форма аттестации - зачет

Раздел/ тема дисциплины	Курс	Аудиторная контактная работа (в акад. часах)			Самостоятельная работа студента	Вид самостоятельной работы	Форма текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации	Код компетенции
		Лек.	лаб. зан.	практ. зан.				
Итого по дисциплине						зачет		

5 Образовательные технологии

6 Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся

Представлено в приложении 1.

7 Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации

Представлены в приложении 2.

8 Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

а) Основная литература:

б) Дополнительная литература:

в) Методические указания:

г) Программное обеспечение и Интернет-ресурсы:

Программное обеспечение

Наименование ПО	№ договора	Срок действия лицензии

Профессиональные базы данных и информационные справочные системы

Название курса	Ссылка

9 Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля)

Материально-техническое обеспечение дисциплины включает:

Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся

Примерная структура и содержание раздела:

По дисциплине «Информационные технологии мультимедийного продукта» предусмотрена аудиторная и внеаудиторная самостоятельная работа обучающихся.

Аудиторная самостоятельная работа студентов предполагает изучение средств компьютерного проектирования и выполнение практических работ.

Примерные аудиторные практические работы (АПР):

АПР №1 «Создание презентации «Полиграфическая продукция»

Создание презентации по заданной теме в программе PowerPoint.
Иллюстрации и фоновые заставки монтировать в графическом редакторе.
Использование эффектов анимации обязательно. Общее количество слайдов 40-50

АПР №2 «Создание презентации «История книги»

Создание презентации по заданной теме в программе PowerPoint.
Иллюстрации и фоновые заставки монтировать в графическом редакторе.
Использование эффектов анимации обязательно. Общее количество слайдов 40-50

АПР №3 «Создание презентации «Теория и история фирменного стиля»

Создание презентации по заданной теме в программе PowerPoint.
Иллюстрации и фоновые заставки монтировать в графическом редакторе.
Использование эффектов анимации обязательно. Общее количество слайдов 40-50

АПР №4 «Создание презентации «Упаковка»

Создание презентации по заданной теме в программе PowerPoint.
Иллюстрации и фоновые заставки монтировать в графическом редакторе.

Использование эффектов анимации обязательно. Общее количество слайдов 40-50

Примерные индивидуальные домашние задания (ИДЗ):

ИДЗ №1 «Создание презентации «Реклама в античности»

Создание презентации по заданной теме в программе PowerPoint.
Иллюстрации и фоновые заставки монтировать в графическом редакторе.
Использование эффектов анимации обязательно. Общее количество слайдов 40-50

ИДЗ №2 «Создание презентации «Информационный блок к юбилею города»

Создание презентации по заданной теме в программе PowerPoint.
Иллюстрации и фоновые заставки монтировать в графическом редакторе.
Использование эффектов анимации обязательно. Общее количество слайдов 40-50

ИДЗ №3 «Создание презентации «Баннер для сайта»

Создание презентации по заданной теме в программе PowerPoint.
Иллюстрации и фоновые заставки монтировать в графическом редакторе.
Использование эффектов анимации обязательно. Общее количество слайдов 40-50

ИДЗ №4 «Создание презентации «Рекламные вывески»

Создание презентации по заданной теме в программе PowerPoint.
Иллюстрации и фоновые заставки монтировать в графическом редакторе.
Использование эффектов анимации обязательно. Общее количество слайдов 40-50

Перечень примерных вопросов к экзамену

1. Программа, в которой выполняют презентации.
2. Основные критерии создания презентаций.
3. Понятие «векторная графика». Особенности и специфика.
4. Особенности интерфейса программы Adobe Illustrator
5. Способы создания контура.
6. Управление цветом. Цветовое пространство рабочего файла.
7. Выделение и упорядочивание объектов.
8. Изменение формы объектов. Инструменты работы с контуром.
9. Импорт, экспорт, сохранение.
10. Создание специальных эффектов и их применение.
11. 3D эффекты, способы их использования.
12. Текст, типографика в векторном редакторе.
13. Построение перспективы.
14. Подготовка к печати.
15. Создание символов, кистей, образцов.
16. Растровая Графика. Особенности и специфика.
17. Интерфейс программы Adobe Photoshop.
18. Техника выделения областей изображения.
19. Работа с многослойным изображением.
20. Операции со слоями. Спецэффекты на слое.
21. Цветовые модели, палитры, режимы.
22. Техника рисования и ретуширования.
23. Техника сложного монтажа.
24. Использование альфа-каналов и контуров.
25. Работа с масками и альфа-каналами.
26. Подготовка к печати.

7 Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации

а) Планируемые результаты обучения и оценочные средства для проведения промежуточной аттестации:

Структурный элемент компетенции	Планируемые результаты обучения	Оценочные средства
ПК-1: Способен выполнять задания по разработке концепт-проекта		
ПК-1.1:	Владеет навыками технического рисунка, проектной и шрифтовой графики, способами линейно-конструктивного построения	<ol style="list-style-type: none"> 1. Создание эскизов объектов графического дизайна с использованием средств технического рисунка 2. Использование графических элементов в разработке элементов фирменного стиля 3. Разработка вариантов шрифтовой композиции в соответствии с техническим заданием дизайн-проекта 4. составление линейно-конструктивного построения отдельных элементов фирменного стиля
ПК-1.2:	Самостоятельно пользуется современными информационными базами данных и графическими дизайн-программами	<ol style="list-style-type: none"> 1. Использование интернет пространства для составления аннотаций для дизайн-проекта 2. Использование графических дизайн-программ для создания объектов графического дизайна (визуализация, развертки упаковки, буклетов, лифлетов, приглашений и др. объектов графического дизайна
ПК-3: Способен создавать эскизы и оригиналы элементов объектов графического дизайна		
ПК-3.1:	Использует средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов графического дизайна	Использует такие средства дизайна как линии, формы, текстуру, цвет для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов графического дизайна. Делает контурные линии, создающие границы вокруг или внутри объекта; разделительные линии, делящие пространство, и декоративные, используемые для украшения объекта.
ПК-3.2:	Использует компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов графического дизайна	Все рабочие эскизы создаются с использованием графических редакторов. Эти компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов графического дизайна
ПК-3.3:	Выполняет художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов графического дизайна	<ol style="list-style-type: none"> 1. В соответствии с поставленными задачами дизайн-проекта составляет аннотации, чертежи, схемы и таблицы. 2. Разрабатывает развертки и презентационные листы объектов графического дизайна