


МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ

ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ КУЛЬТУРИ

ФАКУЛЬТЕТ СОЦІАЛЬНИХ КОМУНІКАЦІЙ І  
МУЗЕЙНО-ТУРИСТИЧНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

КАФЕДРА ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

ЗАТВЕРДЖУЮ:  
Гарант освітньої програми  
Віталій БРУСЕНЦЕВ

  
«25» серпня 2020 р.

ЗАТВЕРДЖУЮ  
Проректор з навчальної  
роботи  
Інна СТАЩЕВСЬКА  
  
«28» серпня 2020 р.

Силабус  
навчальної дисципліни

### Мультимедійна анімація

Освітня програма — Інформаційна та документаційна діяльність  
спеціальність — 029 Інформаційна, бібліотечна та архівна справа  
Галузь знань — 02 Культура і мистецтво  
Перший (бакалаврський) рівень вищої освіти

Харків - 2020

Силабус склала  
к.т.н, доцент, доцент кафедри інформаційних технологій  
Побіженко І.О.

Силабус затверджено на засіданні кафедри інформаційних технологій,  
протокол № 2 від «25» серпня 2020 р.

Завідувач кафедри інформаційних технологій

  
Георгій АСЄЄВ

Силабус затверджено на засіданні ради факультету соціальних комунікацій і музейно-  
туристичної діяльності, протокол № 1 від «27» серпня 2020 р.

Голова ради ф-ту

  
Алла СОЛЯНИК

## 1. Загальна інформація про дисципліну

1	Назва дисципліни	<b><u>Мультимедійна анімація</u></b>
2	Викладач	Побіженко Ірина Олександрівна
3	Контактні дані викладача (роб.тел., емейл)	iryna_pobizhenko@xdak.ukr.education
4	Статус дисципліни (обов'язкова чи вибіркова)	нормативна
5	Рік підготовки	3
6	Семестр	7
7	Лекції (год.)	10
8	Практичні (семінарські, лабораторні) заняття (год.)	20
9	Самостійна робота (год.)	60
10	Індивідуальна робота (год.)	—
11	Кількість кредитів	3
12	Загальна кількість годин	90
13	Види поточного контролю	поточне опитування, контрольні тестування, реферати
14	Вид підсумкового контролю	залік

### 2. Анотація дисципліни

#### 2.1. Місце дисципліни в програмі навчання

Навчальна дисципліна «мультимедійна анімація» покликана допомогти студенту досягнути розуміння мультимедійного дизайну, володіти методами ефективної організації освітньо-виховного процесу у закладі вищої освіти. У процесі вивчення дисципліни студенти мають усвідомити аспекти мультимедійного дизайну у вищій освіті. Окрім цього мультимедійна анімація як навчальна дисципліна покликана сприяти формуванню у студентів здібностей до розвитку в мультимедійних технологій, забезпечити відпрацювання навичків в мультимедійних технологій, досягти розуміння логіки мультимедійних технологій, а також умінь і готовності формувати команду і працювати в ній.

#### 2.2. Пререквізити та постреквізити дисципліни

Мультимедійний дизайн функціонує і розвивається у нерозривному зв'язку як із багатьма суспільними науками (математика, комп'ютерні мережі, інформаційні технології). Своєю чергою, здобутий студентами у ході вивчення навчальної дисципліни «Мультимедійна анімація» фрагмент досвіду у вигляді системи знань, умінь, норм і цінностей стане теоретичним підґрунтям подальшого вивчення на II (магістерському) освітньому рівні таких навчальних дисциплін як «Сучасні тенденції екранного менеджменту», а також при проходженні виробничої практики (стажування) і підготовці освітньо-кваліфікаційних робіт (написання міждисциплінарних курсових, дипломної роботи тощо).

**2.3. Мета вивчення дисципліни** надання студентам знань і навичок володіння сучасними інформаційними технологіями; можливості оволодіння як самими технологіями, так і їх використанням у сучасному аудіо візуальному мистецтві.

#### 2.4. Завдання вивчення дисципліни.

надати студентам необхідні знання та закріпити фахові навички проектування в галузі мультимедіа та анімації, навички володіння графічною мовою у практичній діяльності.

**Вміти:**

- вивчення методів створення та використання флеш-фільмів;
- вивчення теоретичних засад, методів і засобів побудови комп'ютерної анімації за допомогою технології Flash;
- набуття практичних навичок створення Flash-фільмів

**2.5. Найменування та опис компетентностей, формування котрих забезпечує вивчення дисципліни.**

**Загальні та професійні компетентності:**

- Здатність здійснювати відбір, аналіз, оцінку, систематизацію, моніторинг, організацію, зберігання, розповсюдження та надання в користування інформації та знань у будь-яких форматах;
- Здатність використовувати методи систематизації, пошуку, збереження, класифікації інформації для різних типів інформаційних ресурсів;
- Здатність аналізувати закономірності функціонування потоків та масивів документів та електронних даних;
- Здатність до подальшого навчання з високим рівнем автономності, постійного підвищення рівня інформаційної культури;

Здатність до пошуку, опрацювання та аналізу інформації з різних джерел.

**Результати навчання.**

- Володіти знаннями з теорії і практики інформаційної діяльності щодо впровадження та використання комунікаційних технологій у соціальних системах, мультимедійного забезпечення інформаційної діяльності;
- Застосовувати знання і розуміння для формулювання і вирішення завдань для удосконалення інформаційно-документних систем;
- Володіти знаннями з теорії і практики інформаційної діяльності щодо впровадження та використання технологій документних комунікацій в мережі Інтернет та в соціальних мережах;
- Здійснювати пошук інформації в різних джерелах для розв'язання завдань спеціальності;

Володіти інформаційною культурою, вміти узагальнювати, аналізувати і синтезувати інформацію в діяльності, пов'язаній із її пошуком, накопиченням, зберіганням і використанням.

### **3. Політика дисципліни**

**3.1. Політика виставлення оцінок** (пропущені заняття, відпрацювання пропусків): кожна оцінка виставляється відповідно до розроблених викладачем та заздалегідь оголошених студентам критеріїв, а також мотивується в індивідуальному порядку на вимогу студента; у випадку не відпрацювання студентом усіх передбачених предметом занять до заліку він не допускається; пропущені заняття обов'язково мають бути відпрацьовані. Форму і час відпрацювання студент та викладач взаємопогоджують.

**3.2. Політика академічної поведінки та доброчесності** (плагіат, поведінка в аудиторії): конфліктні ситуації мають відкрито обговорюватись в академічних групах з викладачем, необхідно бути взаємно толерантним, поважати думку іншого. Плагіат та інші форми нечесної роботи неприпустимі. Недопустимі підказки і списування у ході семінарських занять, контрольних роботах, на іспиті.

Норми академічної етики: дисциплінованість; дотримання субординації; чесність; відповідальність; робота в аудиторії з відключеними мобільними телефонами.

## **5 Програма навчальної дисципліни:**

Тематика курсу							
Тема, план лекції	Форма заняття	Література	Завдання, год			Вага оцінки	Термін виконання
			Л	ПР	Сем		
Введення в технологію Flash	Лекція практичне заняття	1 - 6	2			5 балів	
Об'єкти та еталони, створення та редагування	Лекція, практичне заняття	1 - 6	4			7 балів	
Публікація фільму	Лекція, практичне заняття	1 - 6	4			5 балів	
Автоматична анімація руху об'єкта	Лекція, практичне заняття	1 - 6		4		5 балів	
Автоматична анімація трансформації об'єкта	Лекція, практичне заняття	1 - 6		2		5 балів	
Текстові поля	Лекція, практичне заняття	7 - 13		2		5 балів	
Створення кнопок	Лекція, практичне заняття	7 - 13		4		6 балів	
Створення сценарію	Лекція, практичне заняття	7 - 13		4		5 балів	
Створення інтерактивних фільмів	Лекція, практичне заняття	7 - 13		4		5 балів	
<b>Разом</b>			10	40			

### 5. Теми практичних занять

1	Створення покадрової анімації	2
---	-------------------------------	---

2	Створення покадрової анімації з використанням еталонів графічних об'єктів.	2
3	Створення покадрової анімації та публікація фільму.	2
4	Створення автоматичної анімації руху	2
5	Створення автоматичної анімації руху за визначеною траєкторією	2
6	Створення складної автоматичної анімації руху.	2
7	Створення анімації форми, використання цятток підказки (Shape Hints).	2
8	Створення анімації форми, використання шару-маски.	2
9	Створення динамічних та статичних текстових полів, створення анімації для статичних полів створення об'єкту кнопка (button), керування показом фільму за допомогою кнопки, копіювання та видалення об'єктів, створення кнопок для керування властивостями завданого об'єкту.	2
10	Створення складної програмованої анімації. створення банера.	2
		20

#### 6. Самостійна робота

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
№ з/п	Назва теми	Кількість годин
1	Сфери використання технології Flash	6
2	Можливості редагування властивостей об'єкту	6
3	Характеристики і засоби настройки публікації Flash-роликів	6
4	Використання автоматичної анімації руху об'єкта	7
5	Автоматична анімація трансформації об'єкта.	7
6	Типи текстових полів.	7
7	Використання функцій Action Script	7
8	Методи створення складної анімації	7
9	Створення інтерактивних фільмів	7
		60
№ з/п	Назва теми	Кількість годин
1	Сфери використання технології Flash	6
2	Можливості редагування властивостей об'єкту	6
3	Характеристики і засоби настройки публікації Flash-	6

	роликів	
4	Використання автоматичної анімації руху об'єкта	7
5	Автоматична анімація трансформації об'єкта.	7
		60

### 7. Засоби оцінювання та методи демонстрування результатів навчання

Рівень досягнення запланованих результатів навчання перевірятиметься за допомогою таких форм контролю:

залік

Поточне тестування, оцінка за реферат, співбесіда, перевірка конспектів, перевірка виконання завдань практичних занять, підсумковий письмовий тест.

### 8. Критерії, форми поточного та підсумкового контролю

Підсумковий бал (за 100-бальною шкалою) з 1 залікового модулю дисципліни “Інформаційні технології” визначається як середньозважена величина, залежно від питомої ваги кожної складової залікового кредиту:

Підсумковий бал (за 100-бальною шкалою) з 2 залікового модулю з дисципліни “Інформаційні технології” визначається як середньозважена величина, залежно від питомої ваги кожної складової залікового кредиту:

Для заліку

Теми 1-13	Підсумковий контроль (залік)
80%	20%
16 тиждень	Залікова сесія

Для екзамену

Теми 1-7	Підсумковий контроль (екзамен)
60%	40%
16 тиждень	Екзаменаційна сесія

### Шкала оцінювання:

За шкалою ТНЕУ	За національною шкалою	За шкалою ECTS
90–100	відмінно	A (відмінно)
85–89	добре	B (дуже добре)
75-84		C (добре)
65-74	задовільно	D (задовільно)
60-64		E (достатньо)
35-59	незадовільно	FX (незадовільно з можливістю повторного складання)
1-34		F (незадовільно з обов'язковим повторним курсом)

**11. Інструменти, обладнання та програмне забезпечення, використання яких передбачає навчальна дисципліна**

№	Найменування	Номер теми
1.	Опорні конспекти лекцій;	1-10
2.	Навчальні посібники; Кейси	1-10
3.	Силабус;	1-10
4.	Збірка тестових і контрольних завдань для поточного оцінювання навчальних досягнень студентів;	1-10
5.	Засоби підсумкового контролю (комплект тестових завдань для підсумкового контролю)	1-10

**РЕКОМЕНДОВАНІ ДЖЕРЕЛА ІНФОРМАЦІЇ**

**Базова**

**Основна**

1. Грибов Д.Е. Macromedia Flash 4. Интерактивная веб- анимация / Д.Е. Грибов. — М. : ДМК, 2000. — 672 с.: ил.

**Додаткова**

2. Официальный учебный курс. Adobe CS3 Professional.—М: Триумф,2008.— 288с.

3. Мук К. ActionScript 3.0 для Flash. Подробное руководство / К. Мук. — СПб: Питер, 2009. — 992 с.

4. Вандер Вир Е.А. Flash CS3. Недостающее руководство / Вандер Вир Е.А., Гроуверг К. — СПб. : БХВ-Петербург, 2008. — 736 с.

5. Пакнелл Ш. Macromedia Flash 8 для профессионалов / Ш. Пакнелл, Б. Хогг, К. Суонн. — СПб. : Вильямс, 2006.

6. Бхангал Ш. Flash. Трюки. 100 советов и рекомендаций профессионала / Бхангал Ш. — СПб. : Питер, 2005. 464с [http : //www.flasher.ru](http://www.flasher.ru)

7. <http://www.flashpro.ru>

8. [http://www.design.krsk.ru/MAIN/flash. asp](http://www.design.krsk.ru/MAIN/flash.asp)

9. Капустин М.А. Flash MX для профессиональных программистов / Капустин М.А., Капустин П.А., Копылова А.Г. — Интернет-университет информационных технологий. — ИНТУИТ.ру,2006.—512с.

**Інформаційні ресурси**

1. Бібліотека Харківської державної академії культури.

2. Бібліотека Харківського національного університету В. Н. Каразіна.

3. Харківська державна наукова бібліотека імені В. Г. Короленка.

4. About the Information Literacy Section [Electronic resource]. – Retrieved from : <http://www.ifla.org/about-information-literacy>. – Title screen.

5. UNESCO. (n.d.). Media and information literacy [Electronic resource]. – Retrieved from : [http://portal.unesco.org/ci/en/ev.php-URL\\_ID=15886&URL\\_DO=DO\\_TOPIC&URL\\_SECTION=201.html](http://portal.unesco.org/ci/en/ev.php-URL_ID=15886&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html). – Title screen.

6. UNESCO. (n.d.). Media and Information Literacy : Documents [Electronic resource]. – Retrieved from : [http://portal.unesco.org/ci/en/ev.php-URL\\_ID=22445&URL\\_DO=DO\\_TOPIC&URL\\_SECTION=-465.html](http://portal.unesco.org/ci/en/ev.php-URL_ID=22445&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=-465.html). – Title screen.
7. Міністерство інформаційної політики [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://mir.gov.ua>. – Назва з екрану.
8. Українська бібліотечна енциклопедія [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://ube.nplu.org>. – Назва з екрану.