

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Сыров Игорь Анатольевич
Должность: Директор
Дата подписания: 30.10.2023 11:06:45
Уникальный программный ключ:
b683afe664d7e9f64175886cf9626a198149ad36

СТЕРЛИТАМАКСКИЙ ФИЛИАЛ
ФЕДЕРАЛЬНОГО ГОСУДАРСТВЕННОГО БЮДЖЕТНОГО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО
УЧРЕЖДЕНИЯ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«УФИМСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ НАУКИ И ТЕХНОЛОГИЙ»

Факультет Математики и информационных технологий
Кафедра Прикладной информатики и программирования

Рабочая программа дисциплины (модуля)

дисциплина ***Б1.О.18 Разработка презентаций в пакетах графических программ***

обязательная часть

Направление

09.03.03
код

Прикладная информатика
наименование направления

Программа

Программирование и дизайн виртуальной и дополненной реальности

Форма обучения

Очная

Для поступивших на обучение в
2023 г.

Разработчик (составитель)
старший преподаватель
Кобылянская А. И.
ученая степень, должность, ФИО

1. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с установленными в образовательной программе индикаторами достижения компетенций	3
2. Цели и место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы	3
3. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических или астрономических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся	4
4. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий.....	4
4.1. Разделы дисциплины и трудоемкость по видам учебных занятий (в академических часах).....	4
4.2. Содержание дисциплины, структурированное по разделам (темам)	5
5. Учебно-методическое обеспечение для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю).....	5
6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (модуля)	6
6.1. Перечень учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)	6
6.2. Перечень электронных библиотечных систем, современных профессиональных баз данных и информационных справочных систем	6
6.3. Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения, в том числе отечественного производства	7
7. Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)	7

1. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с установленными в образовательной программе индикаторами достижения компетенций

Формируемая компетенция (с указанием кода)	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Результаты обучения по дисциплине (модулю)
ОПК-3. Способен решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности;	ОПК-3.1. Знает принципы, методы и средства решения стандартных задач профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности.	Обучающийся должен знать: основные понятия, определения и инструменты основ разработки презентаций.
	ОПК-3.2. Умеет решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности.	Обучающийся должен уметь: выделять важное и отсекаать лишнее, формулировать информацию доступным языком, укладываться с докладом во временные ограничения, работать с текстом и изображениями.
	ОПК-3.3. Владеет навыками подготовки обзоров, аннотаций, составления рефератов, научных докладов, публикаций, и библиографии по научно- исследовательской работе с учетом требований информационной безопасности.	Обучающийся должен владеть: инструментами разработки презентаций, навыками: обработки и упаковки информации, подготовки устного доклада, выступления.

2. Цели и место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Цели изучения дисциплины:

Дисциплина «Разработка презентаций в пакетах графических программ» относится к обязательной части.

Дисциплина изучается на 1 курсе во 2 семестре.

Цели изучения дисциплины:

1. Усвоение студентами цифровых технологий для обработки экономической информации.

2. Формирование знаний, умений и навыков применения управленческих и экономических решений на базе информационных технологий .

Дисциплина изучается на 1 курсе в 2 семестре

3. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических или астрономических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся

Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 4 зач. ед., 144 акад. ч.

Объем дисциплины	Всего часов
	Очная форма обучения
Общая трудоемкость дисциплины	144
Учебных часов на контактную работу с преподавателем:	
лекций	
практических (семинарских)	20
лабораторных	20
другие формы контактной работы (ФКР)	1,2
Учебных часов на контроль (включая часы подготовки):	34,8
экзамен	
Учебных часов на самостоятельную работу обучающихся (СР)	68

Формы контроля	Семестры
экзамен	2

4. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий

4.1. Разделы дисциплины и трудоемкость по видам учебных занятий (в академических часах)

№ п/п	Наименование раздела / темы дисциплины	Виды учебных занятий, включая самостоятельную работу обучающихся и трудоемкость (в часах)			
		Контактная работа с преподавателем			СР
		Лек	Пр/Сем	Лаб	
1	Базовые знания в проектировании презентаций	0	10	10	34
1.1	Основы работы с графическими редакторами Figma и Google презентации.	0	5	5	17
1.2	Основы типографики.	0	5	5	17
2	Дизайн и интерьер помещения	0	10	10	34
2.1	Подготовка презентации в виртуальной реальности: дизайн и интерьер помещений.	0	10	10	34
	Итого	0	20	20	68

4.2. Содержание дисциплины, структурированное по разделам (темам)

Курс практических/семинарских занятий

№	Наименование раздела / темы дисциплины	Содержание
1	Базовые знания в проектировании презентаций	
1.1	Основы работы с графическими редакторами Figma и Google презентации.	Основы работы с редакторами Figma и Google презентации.
1.2	Основы типографики.	Разработка презентации. Подготовка устного доклада и выступление.
2	Дизайн и интерьер помещения	
2.1	Подготовка презентации в виртуальной реальности: дизайн и интерьер помещений.	Подготовка презентации в виртуальной реальности: дизайн и интерьер помещений. Подготовка виртуальных помещений в Unity. Подготовка элементов интерьера. Настройка системы перемещения в виртуальном пространстве и захвата объектов. Демонстрация работы в виртуальном пространстве с помощью добровольца, с выводом на экран и устный доклад.

Курс лабораторных занятий

№	Наименование раздела / темы дисциплины	Содержание
1	Базовые знания в проектировании презентаций	
1.1	Основы работы с графическими редакторами Figma и Google презентации.	Лабораторная работа №1
1.2	Основы типографики.	Лабораторная работа №2
2	Дизайн и интерьер помещения	
2.1	Подготовка презентации в виртуальной реальности: дизайн и интерьер помещений.	Лабораторные работы №3,4

5. Учебно-методическое обеспечение для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю)

Внеаудиторными формами и инструментами самостоятельной работы студентов по дисциплине являются: изучение дополнительного теоретического материала, выполнение домашних заданий, подготовка к практическим занятиям, выполнение лабораторных заданий. Перечень тем выносимых на самостоятельное изучение:

1. Работа с редактором Figma. Работа с объектами при подготовке планов и схем.
2. Работа с Google презентациями. Возможности, отличия от других программных продуктов.
3. История и развитие типографики. Веб типографика.
4. Подготовка презентации согласно полученному заданию и подготовка устного доклада.
5. Виртуальная реальность. Отображение помещений в Unity.
6. Моделирование объектов интерьера.
7. Программирование скриптов в Unity3D для работы с объектами.
8. Виртуальная реальность в Unity. Демонстрация подготовленного проекта.

6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (модуля)

6.1. Перечень учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)

Основная учебная литература:

1. 3. Клещев О.И. Типографика: учебное пособие / О.И. Клещев; Министерство образования и науки Российской Федерации, Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего профессионального образования «Уральская государственная архитектурно-художественная академия» (ФГБОУ ВПО «УралГАХА»). – Екатеринбург: Архитектон, 2016. – 172 с. – [Электронный ресурс]. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=455452> (28.08.2018)
2. 1. Джонатан Л. Виртуальная реальность в Unity [Электронный ресурс] / Л. Джонатан; пер. с англ. Рагимов Р.Н. – Электрон. дан. – Москва: ДМК Пресс, 2016. – 316 с. – Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/93271> (28.08.2018)
3. 2. Катунин Г.П. Создание мультимедийных презентаций: учебное пособие / Г.П. Катунин; Федеральное агентство связи, Федеральное государственное образовательное бюджетное учреждение высшего профессионального образования «Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики». - Новосибирск: Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики, 2012. – 221 с. – [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=431524> (28.08.2018)

Дополнительная учебная литература:

1. 1. Кливер Ф. Чему вас не научат в дизайн-школе / Ф. Кливер; пер. с англ. О.В. Перфильева. – Москва: Издательство «Рипол-Классик», 2016. – 225 с. – [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=480919> (28.08.2018)
2. 2. Торн А. Искусство создания сценариев в Unity //Издательство "ДМК Пресс". 2016. – 360 с. – [Электронный ресурс]. URL: https://e.lanbook.com/book/82812#book_name (28.08.2018)

6.2. Перечень электронных библиотечных систем, современных профессиональных баз данных и информационных справочных систем

№ п/п	Наименование документа с указанием реквизитов
1	Договор на доступ к ЭБС ZNANIUM.COM между БашГУ в лице директора СФ БашГУ и ООО «Знаниум» № 3/22-эбс от 05.07.2022
2	Договор на доступ к ЭБС «ЭБС ЮРАЙТ» (полная коллекция) между БашГУ в лице директора СФ БашГУ и ООО «Электронное издательство ЮРАЙТ» № 1/22-эбс от 04.03.2022
3	Договор на доступ к ЭБС «Университетская библиотека онлайн» между БашГУ и «Нексмедиа» № 223-950 от 05.09.2022
4	Договор на доступ к ЭБС «Лань» между БашГУ и издательством «Лань» № 223-948 от 05.09.2022
5	Договор на доступ к ЭБС «Лань» между БашГУ и издательством «Лань» № 223-949 от 05.09.2022
6	Соглашение о сотрудничестве между БашГУ и издательством «Лань» № 5 от 05.09.2022
7	ЭБС «ЭБ БашГУ», бессрочный договор между БашГУ и ООО «Открытые библиотечные системы» № 095 от 01.09.2014 г.
8	Договор на БД диссертаций между БашГУ и РГБ № 223-796 от 27.07.2022
9	Договор о подключении к НЭБ и о предоставлении доступа к объектам НЭБ между

	БашГУ в лице директора СФ БашГУ с ФГБУ «РГБ» № 101/НЭБ/1438-П от 11.06.2019
10	Договор на доступ к ЭБС «ЭБС ЮРАЙТ» (полная коллекция) между УУНиТ в лице директора СФ УУНиТ и ООО «Электронное издательство ЮРАЙТ» № 1/23-эбс от 03.03.2023

Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» (далее - сеть «Интернет»)

№ п/п	Адрес (URL)	Описание страницы
1	https://docs.microsoft.com/ru-ru/archive/msdn-magazine/2016/september/unity-building-virtual-reality-applications	Unity - Создание приложений виртуальной реальности
2	https://www.seostop.ru/figma.html	Уроки по Figma для новичков
3	https://presium.pro/blog/google-slides	Обзор сервиса по созданию презентаций Google Slides

6.3. Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения, в том числе отечественного производства

Наименование программного обеспечения
Visual Studio Community – Свободно распространяемое ПО
Windows 10 Education
Unity Pro 6.x

7. Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)

Тип учебной аудитории	Оснащенность учебной аудитории
Учебный класс. Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа, учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа, учебная аудитория текущего контроля и промежуточной аттестации, учебная аудитория групповых и индивидуальных консультаций №214	Доска, учебная мебель, проектор, экран, компьютеры, учебно-наглядные пособия.
Читальный зал: помещение для самостоятельной работы № 144 (453103, Республика Башкортостан, г. Стерлитамак, проспект Ленина, д. 49)	Учебная мебель, учебно-наглядные пособия, компьютеры