



Наименование дисциплины и код: **Flash технологии в профессиональной деятельности**
Б.3.19 гр.БИ-1-15

Лектор	доцент Касмалиев Турсунбек Кемелович, Кулушова А.Т
Контактная информация:	Кафедры «Прикладной информатики» каб. 102. тел.: раб. <u>0312325120</u>
Количество кредитов:	2 кредита(30 часов)
Дата:	2017-2018 учебный. год бсеместр
Цель и задачи курса	Цель курса: способствовать развитию интеллектуальных способностей и познавательных ; интересов, способствовать развитию у студентов интереса к информационным; технологиям, повышению компетентности студентов в вопросе создания анимации; способствовать формированию интереса к профессиям связанным с мультипликацией, дизайном; способствовать ознакомлению учащихся с прикладным программным обеспечением;
Описание курса	«Flash технологии в профессиональной деятельности» включает в себя изучение основных понятий современных информационных технологий в условиях рыночной экономики, способы управления информационными ресурсами; основ информационных систем, экономике и управлении. Особое внимание уделяется изучению возможностей современных информационных технологий и использование современных средств обработки информации в профессиональной деятельности Большое значение придаётся навыкам работы с персональным компьютером с использованием современных программных обеспечений.
Пре репреквизиты	студент должен знать: наименование и назначение инструментов программы Macromedia Flash; - способы анимации; - библиотека и символы; - эффекты; - способы публикации; - ресурсы для получения дополнительной информации;
Пост репреквизиты	Студент должен знать и уметь использовать современные информационные технологии в маркетинге, свободно владеть работой с информацией с использованием компьютеров, уметь создавать информационные системы в маркетинге и при этом использовать современные программные средства создания информационных систем.
Компетенции	Студент должен: (ОК-1) - овладеть целостной системой научных знаний об окружающем мире, научиться ориентироваться в ценностях жизни, культуры (ИК-5) -владеть основными методами, способами и средствами получения, хранения и переработки информации, навыками работы с компьютерами, как средством управления информацией, в том числе в глобальных компьютерных сетях и корпоративных информационных системах (ПК-11) - приобрести навыки по использованию компьютера в

	<p>качестве инструмента для получения и обработки информации с использованием телекоммуникаций</p>
Политика курса	<p>В каждом семестре по 2 модуля (разделы). В установленные кафедрой и утвержденные деканатом дни студенты должны сдавать модули. Вопросы модулей будут за 2 недели озвучены преподавателем или вывешены на специальной доске деканата по модульно-рейтинговому контролю знаний.</p> <p>Итак, в течение курса студенты должны сдать 6 модуля. До сдачи модульных вопросов, по усмотрению преподавателя, может быть контроль знаний, за что присуждается определенное количество баллов.</p> <p>Итоговый рейтинг контроль обязателен для всех студентов, независимо от того сколько баллов набрано в течение семестра. Модуль считается зачтенным, если студент набрал минимальное количество баллов. Баллы распределяются следующим образом:</p> <p>На рубежный контроль –40 баллов, 2 модуля по 20,20 баллов, итоговый –20 баллов, всего -100 баллов.</p> <p>Если студент не смог сдать модуль во время рейтинг контроля по уважительной причине, то сдача модуля допускается с разрешения деканата факультета.</p> <p>За пропуски занятий предусматривается штрафные баллы. Если пропущено 20% занятий отнимается 10 б., 40% - 20 б., 60% -30 б., 60-недопуск к модулю.</p> <p>Итоговые оценки выставляются в экзаменационную ведомость согласно полученным баллам:</p>
Методы преподавания:	Лекции, практические работы в виде выполнения лабораторных работ
Форма контроля знаний	Модульно рейтинговая система контроля и экзамен
Литература:	<p>Основная литература</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Панкратова Т. Macromedia Flash. Учебный курс. СПб.: Питер, 2001. 480с. 2. Мак-Келланд Д. Macromedia Flash для Windows. Библия пользователя. М.: Изд. дом «Вильямс», 2001. 992с. 3. Гультияев А.К. Macromedia Flash MX: Практическое пособие. СПб: КОРОНА, 2002. 4. Грибов Д.Е. Macromedia Flash 8. Интерактивная web-анимация. - М. ДМК. 2009. - 672 с. 5. Скотт К. Хитрости и секреты работы в Macromedia Flash: 2003, 288с. <p>Дополнительная литература</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Курушин В.Д. Графический дизайн и реклама. М.: ДМК Пресс, 2010.272с. 2. Шнейдеров В. Фотография. Реклама, дизайн на компьютере.

	СПб.: Питер, 2009. 200с. 3. Малев В.В. Общая методика преподавания информатики: Учебное пособие. – Воронеж: ВГПУ, 2005. – 271 с. 4. Франклин Д., Паттон Б. Flash 8. Анимация в интернете. - СПб. Символ Плюс. 2010.-464 с.
--	--

Календарно-тематический план распределения часов с указанием недели, темы

№	Дата	Тема	Кол-во час	Лит-ра	Подготовительные вопросы по модулям
1.	22.01.2018	Знакомство с редактором Flash MX. Рисование. Работа с цветом, группами, текстом, растровой графикой. Инструменты рисования и закрашивания	2	[1],[3], [4]	Что такое растровая графика ? Для чего предназначена Macromedia Flash?
2.	22.01.2018	Перекрытие фигур во Flash. Привязка. Выбор настроек рисования	2	[1],[3], [4]	Какие компоненты имеет рабочая среда Flash?
3.	29.01.2018	Настройка атрибутов контура и заполнения. Средства настроек контура и заполнения	2	[1],[3], [4]	Что отображается во временной шкале? Что указывает Маркер ?
4.	29.01.2018	Определение цвета, стиля и толщины контура в панели Stroke. Блокировка градиента или раstra как заполнения Стола	2	[1],[3], [4]	Что такое кнопки управления тенями ? Что находятся в панели инструментов?
5.	05.02.2018	Создание и редактирование основных цветов с помощью панели Mixer. Изменение цветовых палитр	2	[1],[3], [4]	Для чего используется инструмент Черная стрелка ?Что относится к видам символов?
6.	05.02.2018	Использование образцов (symbol) и экземпляров (instance). Работа с библиотекой эталонов	2	[1],[3], [4]	Что такое интерактивный фильм?
7.	12.02.2018	Изменение свойств экземпляров. Методы создания анимации.	2	[1],[3], [4]	Что такое объект Flash?
8.	12.02.2018	Покадровая анимация. Работа с хронометрической линейкой. Понятие tween-анимации.	2	[1],[3], [4]	Что такое анимация ?
9.	19.02.2018	Анимация формы. Установка меток. Анимация движения. Движение по маршруту. Маски.	2	[1],[3], [4]	Какими способами можно воспроизвести Фильм Flash?
10.	19.02.2018	Слои. Сложная анимация. Практические приёмы Использование звука. Создание кнопок с анимацией.	2	[1],[3], [4]	Что такое публикация ?

11.	26.02.2018	Использование звука. Создание кнопок с анимацией. Оптимизация ролика. Обзор языка Action Script MX.	2	[1],[3], [4]	Что такое ключевой кадр?
12.	26.02.2018	Работа с редактором скрипта. Простейшие команды. Stop, Play, GetUrl. Сложная анимация. Использование звука	2	[1],[3], [4]	Что такое слой ?
13.	05.03.2018	Запуск и остановка звуков в ключевых кадрах .Сжатие звуков для экспорта Оптимизация ролика	2	[1],[3], [4]	Как импортировать звук?
14.	05.03.2018	Создание элементов навигации. Воспроизведение и остановка фильма. Отладка качества фильма	2	[1],[3], [4]	Что такое покадровая анимация?
15.	12.03.2018	Остановка всех звуков. Тестирование загрузки кадра Распечатка из Flash Player Подготовка фильма для печати	2	[1],[3], [4]	Что такое шкала кадров ? Что такое анимация промежуточных кадров ?
			45		

Самостоятельная работа студентов

№ п/п	Содержание работы	Кол. часов	Виды работ	дата контроля
1.	Знакомство с редактором Flash MX.Рисование. Работа с цветом, группами, текстом, растровой графикой. Инструменты рисования и закрашивания	2	Выполнение лабораторных работ	05.02.2018
2.	Перекрытие фигур во Flash. Привязка. Выбор настроек рисования	2	Выполнение лабораторных работ	
3.	Настройка атрибутов контура и заполнения. Средства настроек контура и заполнения	2	Выполнение лабораторных работ.	
4.	Определение цвета, стиля и толщины контура в панели Stroke. Блокировка градиента или раstra как заполнения Стола	2	Выполнение лабораторных работ	
5.	Создание и редактирование основных цветов с помощью панели Mixer .Изменение цветовых палитр	2	Выполнение лабораторных работ	
6.	Использование образцов (symbol) и экземпляров (instance). Работа с библиотекой эталонов	2	Выполнение лабораторных работ	23.04.2018
7.	Изменение свойств экземпляров. Методы создания анимации.	2	Выполнение лабораторных работ	
8.	Покадровая анимация. Работа с хронометрической линейкой. Понятие tween-анимации.	2	Выполнение лабораторных работ	
9.	Анимация формы. Установка меток. Анимация движения. Движение по маршруту. Маски.	2	Выполнение лабораторных работ.	

10.	Слой. Сложная анимация. Практические приёмы Использование звука. Создание кнопок с анимацией.	2	Выполнение лабораторных работ
11.	Использование звука. Создание кнопок с анимацией. Оптимизация ролика. Обзор языка Action Script MX.	2	Выполнение лабораторных работ
12.	Работа с редактором скрипта. Простейшие команды. Stop, Play, GetUrl. Сложная анимация. Использование звука	2	Выполнение лабораторных работ
13.	Запуск и остановка звуков в ключевых кадрах .Сжатие звуков для экспорта Оптимизация ролика	2	Выполнение лабораторных работ
14.	Создание элементов навигации. Воспроизведение и остановка фильма. Отладка качества фильма	2	Выполнение лабораторных работ
15.	Остановка всех звуков. Тестирование загрузки кадра Распечатка из Flash Player Подготовка фильма для печати	2	Выполнение лабораторных работ.
		45	

График самостоятельной работы студентов

№	Недели Месяцы	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	Сумма балов
		март								апрель								
1	Текущий контроль	20								20								40
2	Срок сдачи СРС*.	05.03.2018- 10.03.2018								23.04.2018- 30.04.2018								