



МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«Дальневосточный федеральный университет»
(ДФУ)

ШКОЛА ПЕДАГОГИКИ

«СОГЛАСОВАНО»
Руководитель ОП

«16» февраля 2016г.



«УТВЕРЖДАЮ»

Заведующая кафедрой информатики,
информационных технологий и методики обучения

Бондаренко М.В.

Горностаева Т.Н.

«16» февраля 2016г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
«Информационное обеспечение дизайн проектирования»
Направление подготовки 44.03.01 Педагогическое образование
Профиль « Информатика»
Форма подготовки заочная

курс 3,4 семестр 5,6,7
лекции 16 час.
практические занятия 8 час.
лабораторные работы 36 час.
в том числе с использованием МАО лек.6/прак.0/ лаб.18 час.
всего часов аудиторной нагрузки 60 час.
в том числе с использованием МАО 24 час.
самостоятельная работа 480 час.
в том числе на подготовку к экзамену 17 час.
контрольные работы (количество) не предусмотрены
курсовая работа не предусмотрена
зачет 5,6 семестр
экзамен 7 семестр

Рабочая программа составлена в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта высшего образования, утвержденного приказом Министерства образования и науки РФ от 04.12.2015 № 1426.

Рабочая программа обсуждена на заседании кафедры информатики, информационных технологий и методики обучения, протокол № 6 от «16» февраля 2016 г.

Заведующая кафедрой канд.физ.-мат.наук

Горностаева Т.Н.

Составитель канд.физ.-мат.наук

Комашинская Т.С.,

ст. преподаватель

Кадеева О.Е.

Оборотная сторона титульного листа РПУД

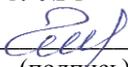
I. Рабочая программа пересмотрена на заседании кафедры:

Протокол от «13» сентября 2017 г. № 1

Заведующий кафедрой _____  _____ Т.Н. Горностаева.
(подпись) (И.О. Фамилия)

II. Рабочая программа пересмотрена на заседании кафедры:

Протокол от «12» сентября 2018 г. № 1

Заведующий кафедрой _____  _____ Т.Н. Горностаева.
(подпись) (И.О. Фамилия)

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Информационное обеспечение дизайн проектирования»

Рабочая программа учебной дисциплины разработана для студентов 3-4 курса, обучающихся по направлению 44.03.01 «Педагогическое образование» по профилю «Информатика» (заочной формы обучения) в соответствии с требованиями ФГОС ВО по данному направлению.

«Информационное обеспечение дизайн проектирования» является дисциплиной по выбору вариативной части учебного плана, ее назначение состоит в углублении знаний студентов в области информационных технологий. Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 15 зачетных единиц - 540 часов. Учебным планом предусмотрены лекционные занятия (16 час), практические занятия (8 час), лабораторные занятия (36 час), самостоятельная работа студента (480 час, из них 17 час приходится на подготовку к экзамену). Дисциплина реализуется на 3-4 курсе в 5-7 семестрах.

Необходимость введения курса «Информационное обеспечение дизайн проектирования» обусловлена его важными практическими приложениями. Базовые фундаментальные знания по этой дисциплине даются в курсах «Основы информатики» (технические средства информационных технологий), «Программное обеспечение» (общесистемные прикладные средства) и «Информационные технологии».

Курс содержит три модуля. Первый модуль «Электронные ресурсы в учебном процессе» изучается в 5-том семестре. Данный курс направлен на изучение интерфейса программ по созданию видеофрагментов и видеофильмов, средств и приемов создания и оформления учебных сайтов, технологии работы с 3D объектами.

Второй модуль «Мультимедийные анимации в Adobe Flash» изучается в 6-том семестре. В курсе изучается интерфейс программы, средства и приемы создания и обработки графических изображений, технологии создания анимации и звукового сопровождения.

Третий модуль «Интернет - технологии» изучается в 7-ом семестре. В нем студенты изучают Интернет – технологии, мировые информационные системы, ресурсы и услуги, получают практические навыки их использования.

Целью освоения дисциплины «Информационное обеспечение дизайн проектирования» является изучение методов эффективной организации профессиональной деятельности и овладение технологией работы в ряде программных средств и систем.

Задачами освоения дисциплины являются:

1. Изучение возможностей поисковых систем Интернета для поиска профессиональной информации.
2. Изучение интерфейса и возможностей назначения программ Camtasio Studio, UvScreen Camera.
3. Получение навыков работы с различными электронными ресурсами.
4. Изучение навыков и приемов работы с 3D объектами.
5. Изучение интерфейса и возможностей пакета Adobe Flash.
6. Получение навыков создания анимаций и звукового сопровождения в пакете Adobe Flash.

Для успешного изучения дисциплины «Информационное обеспечение дизайн проектирования» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

ОК-3 – способность использовать естественнонаучные и математические знания для ориентирования в современном информационном пространстве;

ПК-6 – готовностью к взаимодействию с участниками образовательного процесса

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие общепрофессиональные и профессиональные компетенции.

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ОПК-1 -готовность сознать социальную	Знает	Назначение, возможности, интерфейс изучаемых программных средств, алгоритмы построения

значимость своей будущей профессии, обладать мотивацией к осуществлению профессиональной деятельности		изображений и анимаций.
	Умеет	Ориентироваться в проблемах профессиональной деятельности, создавать программные продукты и информационные ресурсы с помощью современных информационных технологий для использования в профессиональной деятельности.
	Владеет	Умениями полноценно использовать весь объем полученных знаний по дисциплине «Информационное обеспечение дизайн проектирования» для осуществления профессиональной деятельности
ПК -1 - готовность реализовывать образовательные программы по учебным предметам в соответствии с требованиями образовательных стандартов	Знает	Образовательные программы в соответствии с требованиями образовательных стандартов.
	Умеет	Применять образовательные программы в соответствии с образовательными стандартами
	Владеет	Опытом отбора эффективных методов и приемов образовательных программ в соответствии с образовательными стандартами
ПК-2 - способностью использовать современные методы и технологии обучения и диагностики	Знает	Современные методы и технологии обучения и диагностики, концепции, идеи, проблемы мировых информационных систем.
	Умеет	Использовать современные методы и технологии обучения и диагностики, оценивать преимущества, ограничения и выбор информационных технологий для решения профессиональных задач
	Владеет	Навыками использования современных методов и технологий обучения и диагностики для решения профессиональных задач.

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Информационное обеспечение дизайн проектирования» применяются следующие методы активного и интерактивного обучения: дискуссии, групповая работа, презентации.

I. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ТЕОРЕТИЧЕСКОЙ ЧАСТИ КУРСА (ЛЕКЦИИ 16 час)

Лекционные занятия проходят в *интерактивном режиме*. С помощью компьютера, подключенного к Интернету и интерактивной доски, преподаватель показывает, как работать в сети Интернет в поисковых системах, ведет коллективное обсуждение результатов поиска, уточняет

оптимальные методы поиска, параллельно преподаватель выясняет, какие поисковые системы предпочитают использовать студенты. На лекции используются мультимедийные презентации, работа различных служб Интернет.

МОДУЛЬ I. Электронные ресурсы в учебном процессе (8 час)

Тема 1. Технические средства информационных и коммуникационных технологий, применяемых в обучении школьников.

Компьютерные обучающие системы (2 час)

Изучение особенностей использования информационно-коммуникационных технологий при обучении школьников. Классификация технических средств, используемых в общем среднем образовании. Компьютерные мультимедиа-средства записи, обработки и воспроизведения звука; записи обработки и визуализации текста, графических и фотографических объектов; записи, обработки и воспроизведения видео. Возможности, привносимые в общее среднее образование периферийными устройствами персональных компьютеров. Мультимедиа. Целесообразность применения мультимедиа в школьном образовании.

Тема 2. Использование компьютерных сетей в образовании (2 час)

Коммутация пакетов. Архитектура «клиент-сервер». Возможности использования телекоммуникационных сетей в общем среднем образовании. Телекоммуникационные средства. Доступ к удаленным информационным ресурсам. Электронная почта. Образовательные ресурсы предназначены для внеучебной и внеурочной работы школьников, углубления знаний и самостоятельного изучения. Подключение школ к сети Интернет. Системы образовательных порталов. Образовательные Интернет-ресурсы.

Тема 3. Технологии информационного моделирования. Перспективные исследования в области компьютерного обучения (2 час)

Анализ средств информационно-коммуникационных технологий и программного обеспечения. Моделирующие компьютерные программы. Программные средства для математического и имитационного

моделирования. Компьютерные модели, применяемые в школах.
Организация диалога.

Тема 4. Банк педагогической информации (2 час)

Классификация компьютерных средств обучения. Образовательные электронные издания и ресурсы. Требования к созданию и применению образовательных электронных изданий и ресурсов. Электронные информационные продукты. Средства психофизиологического тестирования. Типы и формы образовательной деятельности. Требования здоровьесберегающего характера. Требования к оформлению документации. Классификация тестовых материалов. Построение компьютерных систем автоматизации тестирования на базе средств информационно-коммуникационных технологий.

МОДУЛЬ II. Мультимедийные анимации в Adobe Flash (2 час)

Тема 1. Программа Adobe Flash (2 час).

Краткая характеристика программы Adobe Flash. Интерфейс программы: рабочее пространство, панели. Настройка рабочего пространства. Изменение масштаба изображения. Вспомогательные элементы: сетка, линейки, направляющие. Инструменты рисования, понятие об обводках и заливках. Инструменты выделения. Управление хронологией операций, панель История.

МОДУЛЬ III. Интернет технологии (6 час)

Тема 1. Информационные системы (/2 час).

Понятие информационной системы. Классификация информационных систем. Банки информации. Банки данных. Банк педагогической информации. Структура банков и запросы в них.

Тема 2. Рынок мировых информационных ресурсов (2 часа).

Мировые информационные ресурсы: классификация основных структур по различным признакам. Информационный рынок РФ. Правовые основы информационной работы в РФ. Государственные информационные ресурсы. Библиотечная сеть РФ. Архивный фонд. Статистическая информация. Научно-техническая информация. Государственные системы правовой информации. Биржевая и финансовая информация. Основные зарубежные производители информационных продуктов и услуг на финансовом рынке РФ. Коммерческая информация. Критерии оценки качества интернет ресурса. Каталог, электронный каталог, разновидности каталога.

Тема 3. Поиск информации в Интернете (2 час)

Создание сети в США. Появление сети в Европе. Становление Российской сети. Основные понятия. Аппаратные средства. Подключение к Интернет. Протоколы обмена информацией. Уровни взаимодействия между компьютерами в сети. Система имен в Интернет. Службы Интернета. Операционные системы. Использование сетей в образовании.

Средства разработки МПП и технологии создания публикаций для Интернет (документы, презентации, публикации, видео, звук, анимация, фото изображения). Поисковые системы глобального масштаба. Виды поиска. Компоненты поисковой системы. Основные методы поиска. Технология поиска. Способы защиты интеллектуальной собственности и авторских прав.

II. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРАКТИЧЕСКОЙ ЧАСТИ КУРСА

ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ (8 час)

МОДУЛЬ II. Мультимедийные анимации в Adobe Flash (8час)

Занятие 1. Анимация (2 час)

Уровни. Группировки. Трансформация и упорядочивание объектов. Использование градиента. Покадровая анимация. Оптимизация кривых. Синтез и хранения цвета. Фиксированная заливка. Анимация формы.

Классическая анимация движения. Анимация движения (перемещение, масштабирование, поворот). Редактирование траектории движения.

Занятие 2. Работа с текстом (2 час)

Символ и экземпляр символа. Создание и редактирование символа. Создание и редактирование экземпляра символа. Типы символов: Movie clip (Фрагмент ролика), Button (Кнопка), Graphic (Графический символ). Текст и его свойства. Добавление текста в документ. Выбор и использование контейнеров текста.

Занятие 3. Презентации (2 час)

Импорт графики во Flash. Растровая заливка. Автоматическая трассировка изображений. Экспорт графики из Flash. Программа Action Script. Управление действий с помощью событий. Управление воспроизведением анимаций. Реалистичная анимация с использованием костей обратной кинематики. Добавление упругости к движению.

Занятие 4. Работа со звуком (2час).

Встраивание звука. Импорт звуковых файлов. Добавление звука в кадр или в последовательность кадров. Редактирование звуковых роликов во Flash. Тестирование документа.

ЛАБОРАТОРНЫЕ ЗАНЯТИЯ (36 час)

На лабораторных занятиях студенты выполняют лабораторные работы по индивидуальному варианту, для выполнения ряда работ они обмениваются информацией в локальной сети, после выполнения работы студенты демонстрируют свои результаты преподавателю и отвечают на его вопросы, как теоретического, так и практического характера, таким образом, все лабораторные занятия проводятся в **интерактивной форме** – форме обратной связи с преподавателем и друг с другом.

МОДУЛЬ I. Электронные ресурсы в учебном процессе (16 час)

Лабораторная работа 1. Создание рабочего пространства в обучающей системе (2час).

Лабораторная работа 2. Устройства технических и аудиовизуальных средств обучения. (2 час).

Лабораторная работа 3. Поисковая служба Интернета (2 час).

Лабораторная работа 4. Работа с электронными таблицами и дидактическим материалом (2 час).

Лабораторная работа 5. Работа с базами данных в сети Интернет. (2 час).

Лабораторная работа 6. Создание анимации с использованием различных электронных ресурсов (2 час).

Лабораторная работа 7. Знакомство с образовательными электронными изданиями и ресурсами. (42час)

Лабораторная работа 8. Разработка и размещение учебного сайта на сервисе Google (2 час).

МОДУЛЬ II. Мультимедийные анимации в Adobe Flash (10 час)

Лабораторная работа 1. Интерфейс программы. Настройка рабочего пространства Создание пейзажа примитивами. Создание пейзажа инструментами рисования (2 час).

Лабораторная работа 2. Покадровая анимация. Анимация с заполнением кадров с интерполяцией изменения и движения. Анимация на основе сценариев. (2 час)

Лабораторная работа 3. Создание анимации с помощью символов (2 час).

Лабораторная работа 4. Создание анимации с помощью Action Script (2 час)

Лабораторная работа 5. Работа с видео (2 час).

III. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся по дисциплине «Информационное обеспечение дизайн проектирования» представлено в Приложении 1 и включает в себя:

- план-график выполнения самостоятельной работы по дисциплине, в том числе примерные нормы времени на выполнение по каждому заданию;
- характеристику заданий для самостоятельной работы обучающихся и методические рекомендации по их выполнению;
- требования к представлению и оформлению результатов самостоятельной работы;
- критерии оценки выполнения самостоятельной работы.

IV. КОНТРОЛЬ ДОСТИЖЕНИЯ ЦЕЛЕЙ КУРСА

№ п/п	Контролируемые темы дисциплины	Коды и этапы формирования компетенций	Оценочные средства		
			текущий контроль	промежуточная аттестация	
1	Модуль I. Электронные ресурсы в учебном процессе Модуль II. Мультимедийные анимации в Adobe Flash	ОПК - 1	Знает	Устный опрос (УО-1) Тестирование (ПР-1)	Устный опрос (УО-1) Вопросы 1-18 к зачету (5 сем); Вопросы 1-14 к зачету (6 сем)
			Умеет	Выполнение лабораторной работы (ПР-6) Устный опрос (УО-1)	Устный опрос (УО-1) Вопросы 1-18 к зачету (5 сем); Вопросы 1-14 к зачету (6 сем)
			Владет	Выполнение лабораторной работы (ПР-6) Устный опрос (УО-1)	Устный опрос (УО-1) Вопросы 1-18 к зачету (5 сем); Вопросы 1-14 к зачету (6 сем)

2	<p>Модуль II. Мультимедийные анимации в Adobe Flash</p> <p>Модуль III. Интернет технологии</p>	ПК-1	Знает	Устный опрос (УО-1) (УО-1) Тестирование (ПР-1)	Устный опрос (УО-1) Вопросы 19-30 к зачету (6 сем); Вопросы 15-28 к экзамену (7 семестр)
			Умеет	Выполнение лабораторной работы (ПР-6) Устный опрос (УО-1)	Устный опрос (УО-1) Вопросы 19-30 к зачету (6 сем); Вопросы 15-28 к экзамену (7 семестр)
			Владеет	Выполнение лабораторной работы (ПР-6) Устный опрос (УО-1)	Устный опрос (УО-1) Вопросы 19-30 к зачету (6 сем); Вопросы 15-28 к экзамену (7 семестр)
3	Модуль III Интернет технологии	ПК-2	Знает	Устный опрос (УО-1) Тестирование (ПР-1)	Устный опрос (УО-1) Вопросы 19-36 к зачету (5 сем); Вопросы 1-19 к зачету (6 сем); Вопросы 15- 28 к экзамену (7 семестр)
			Умеет	Выполнение лабораторной работы (ПР-6) Устный опрос (УО-1)	Устный опрос (УО-1) Вопросы 19-36 к зачету (5 сем); Вопросы 1-19 к зачету (6 сем); Вопросы 15- 28 к экзамену (7 семестр)
			Владеет	Выполнение лабораторной работы (ПР-6) Устный опрос (УО-1)	Устный опрос (УО-1) Вопросы 19-36 к зачету (5 сем); Вопросы 1-19 к зачету (6 сем); Вопросы 15- 28 к экзамену (7 семестр)

Типовые контрольные задания, методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений и навыков и (или) опыта деятельности, а также критерии и показатели, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и характеризующие этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы, представлены в Приложении 2.

V. СПИСОК УЧЕБНОЙ ЛИТЕРАТУРЫ И ИНФОРМАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Основная литература

(печатные и электронные издания)

1. Сухомлинов А.И. Анализ и проектирование информационных систем : учебное пособие для вузов / А. И. Сухомлинов ; Дальневосточный федеральный университет, Школа естественных наук. Владивосток : Изд-во Дальневосточного федерального университета, 2015.- 359 с.
<https://lib.dvfu.ru/lib/item?id=chamo:846083&theme=FEFU>
2. Фадюшин С.Г. Информатика и информационные технологии : учебное пособие / С. Г. Фадюшин .- Владивосток, изд. Дальневосточный федеральный университет, 2012. – 151с. Режим доступа:
<http://lib.dvfu.ru:8080/lib/item?id=chamo:695338&theme=FEFU>
3. Голинищев Э.П. Информационное обеспечение систем управления : учебное пособие для вузов / Э. П. Голинищев, И. В. Клименко. Ростов-на-Дону: изд. Феникс, 2010. -315 с. Режим доступа:
<https://lib.dvfu.ru/lib/item?id=chamo:419136&theme=FEFU>
4. Гаспариан М.С. Информационные системы и технологии [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Гаспариан М.С., Лихачева Г.Н.— Электрон. текстовые данные.— М.: Евразийский открытый институт, 2011.— 370с. <http://www.iprbookshop.ru/10680.html> -ЭБС «IPRbooks»
5. Исакова А.И. Информационные технологии [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Исакова А.И., Исаков М.Н.— Электрон. текстовые

данные.— Томск: Томский государственный университет систем управления и радиоэлектроники, Эль Контент, 2012.— 174 с.
<http://www.iprbookshop.ru/13938.html> — ЭБС «IPRbooks»

6. Анкудинов И.Г. Информационные системы и технологии [Электронный ресурс]: учебник/ Анкудинов И.Г., Иванова И.В., Мазиков Е.Б.— Электрон. текстовые данные.— СПб.: Национальный минерально-сырьевой университет «Горный», 2015.— 259 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/71695.html>. — ЭБС «IPRbooks»

Дополнительная литература

(печатные и электронные издания)

Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

1. Федеральный образовательный портал «Информационные и коммуникационные технологии в образовании», <http://www.ict.edu.ru/>.

2. Вопросы информатизации образования. Научно-практический электронный альманах (электронный ресурс). Режим доступа: http://www.npstoik.ru/vio/inside.php?ind=content&issue_key=41.

3. Электронные образовательные ресурсы нового поколения в вопросах и ответах. – М., 2007 (электронный ресурс). Режим доступа: http://window.edu.ru/window_catalog/pdf2txt?p_id=34442.

4. Осин А.В. Электронные образовательные ресурсы нового поколения: открытые образовательные модульные мультимедиа системы (электронный ресурс). Режим доступа: http://portal.gersen.ru/coiriponerit/option.coiri_intree/task.viewlink/link_id.705/Itemid.50/.

5. Концепция федеральной целевой программы «Развитие информатизации в России» // <http://www.iis.ru/library/isp2010/isp2010.ru.html>.

6. Научно-методический журнал «Информатизация образования и науки» // http://www.informika.ru/about/informatization_pub/about/276/.
7. <http://www.daflash.ru/> - обучающий курс по Flash.

Перечень информационных технологий и программного обеспечения

Информационные технологии:

- сбор, хранение, систематизация учебной и научной информации;
- обработка текстовой, графической информации;
- самостоятельный поиск дополнительного учебного и научного материала, с использованием поисковых систем и сайтов сети Интернет, электронных энциклопедий и баз данных;
- использование электронной почты преподавателя и обучающихся для рассылки, переписки и обсуждения возникших учебных проблем.

Программное обеспечение:

- операционная система Windows XP;
- пакет приложений Windows – Microsoft Office;
- программа Adobe Flash.

VI. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

1. Алгоритм изучения дисциплины.

Приступая к изучению дисциплины, магистранту нужно изучить рейтинг-план дисциплины, где отражены наименования заданий, их значимость в общей структуре контрольных мероприятий и сроки выполнения этих заданий. Также следует ознакомиться со списком рекомендованной учебной литературы. Изучение дисциплины предусматривает: подготовку к практическим занятиям и подготовку к сдаче зачета и экзамена.

2. Рекомендации по работе с литературой

Работа с литературой заключается в ее поиске, чтении, анализе, выделении главного, синтезе, обобщении главного. Студенты могут использовать как основную, так и дополнительную литературу, а также самостоятельно найденные источники.

Для повышения эффективности чтения – просмотра большое значение имеет целесообразный порядок знакомства с содержанием книги. Этот порядок может быть не одинаковым у разных читателей, но важно, чтобы он неизменно соблюдался и чтобы, прежде чем взяться за основной текст, студент обязательно ознакомился с имеющейся в каждой книге титульной страницей, а также с оглавлением (содержанием), предисловием (введением), заключением (послесловием), справочным аппаратом (если эти элементы имеются в книге). Привычка, принимаясь за новую книгу, проходить мимо указанных элементов вредна, так как оставляет читателя в неведении относительно многих характеристик, освещающих содержание книги и облегчающих предстоящую работу с текстом.

3. Рекомендации по подготовке к выполнению лабораторных работ

Каждая тема лабораторной работы включает в себя следующие структурные элементы:

- задания для самостоятельной работы и указания к их выполнению;
- индивидуальные варианты заданий;
- контрольные вопросы.

1. Задания выполняются студентами на лабораторных занятиях;

2. Подготовка к выполнению лабораторной работы и к ответам на контрольные вопросы составляют самостоятельную работу студентов и осуществляется до ее выполнения.

3. По окончании выполнения лабораторной работы студенты должны подготовить отчет по ней.

4. Контроль самостоятельной работы осуществляется на лабораторных занятиях, где они сдают отчет, отвечают на контрольные вопросы и демонстрируют полученные умения и навыки.

Для лучшего усвоения дисциплины рекомендуется изложение лекционного материала в логически выдержанной форме.

В начале курса внимание уделяется методологическим вопросам: предмету и задачам дисциплины, ее взаимосвязи с другими дисциплинами, истории развития.

В дальнейшем – последовательная, систематическая подача теоретического материала: каждое новое понятие опирается на уже изученные объекты.

VII. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Информационное обеспечение дизайн проектирования	<p>Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации</p> <p>Перечень оборудования: Учебная мебель на 50 рабочих места, место преподавателя (парта-24, стол-2, стул-1), доска меловая-2, доска интерактивная Hitachi Smart Board, проектор Epson EL-X9.</p>	692508, Приморский край, г. Уссурийск, ул. Чичерина, 54, ауд. 12
	<p>Учебная аудитория (компьютерный класс) для проведения лабораторных занятий по информатике, текущего контроля</p> <p>Учебная мебель на 16 рабочих мест (стол-19, стул-12, кресло-12), шкаф для одежды-1, шкаф для документов-1, кондиционер LG, моноблоки HP PRO 3420 с выходом в сеть интернет - 12 штук.</p> <p>Перечень программного обеспечения: Операционная система Microsoft Windows 7, MS Office 2010 Подписка Microsoft Standard Enrollment 62820593. Дата окончания 2020-06-30. Родительская программа Campus 3 49231495. Торговый посредник: JSC "Softline Trade" Номер заказа торгового посредника: Tr000270647-18. Браузер Google Chrome – свободное ПО; Браузер Mozilla Firefox – свободное ПО; FreePascal - свободное ПО; Lazarus - свободное ПО; Договор на предоставление услуг Интернет с "ООО Уссури-телеком": Абонентский договор №243087 от 1.01.2018 оказания услуг связи</p>	692508, Приморский край, г. Уссурийск, ул. Чичерина, 54, ауд. 4



МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«Дальневосточный федеральный университет»
(ДФУ)

ШКОЛА ПЕДАГОГИКИ

**УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ
ОБУЧАЮЩИХСЯ**
по дисциплине «Информационное обеспечение дизайн проектирования»
Направление подготовки 44.03.01 Педагогическое образование
Профиль «Информатика»
Форма подготовки заочная

УССУРИЙСК
2016

План-график выполнения самостоятельной работы по дисциплине

№ п/п	Дата/сроки выполнения	Вид самостоятельной работы	Примерные нормы времени на выполнение	Форма контроля
5 семестр				
1	В течении семестра	Проработка литературы по темам курса для подготовки к лабораторным работам по указанным источникам	16 часов	Опрос по контрольным вопросам темам лабораторных работ, выполняемых во время сессии. (УО-1)
2	В течении семестра	Знакомство с сервисами Google и технологией публикации в Google Подготовка к выполнению лабораторной работы и ответов на контрольные вопросы лабораторной работы.	16 часов	Проверка наличия в Google статьи «Сервисы для хранения закладок». Опрос по контрольным вопросам лабораторной работы во время сессии (УО-1)
3	В течении семестра	Знакомство с технологией создание блога и сообщения в Blogspot Подготовка к выполнению лабораторной работы и ответов на контрольные вопросы лабораторной работы.	16 часов	Проверка наличия блога в Blogspot и сообщения. Опрос по контрольным вопросам лабораторной работы во время сессии (УО-1)
4	В течении семестра	Знакомство с технологией тематического поиска, анализа и обобщения массово-потребительской информации в сети Интернет. И	16 часов	Проверка наличия информационного ресурса в программе MS Word . Опрос по контрольным вопросам лабораторной работы во время сессии (УО-1)

		технологией составления информационного ресурса в программе MS Word		
5	В течении семестра	Знакомство с технологией работы в полнотекстовых библиотеках в Интернет	16 часов	Тестирование созданной программы и опрос по контрольным вопросам лабораторной работы во время сессии (УО-1)
6	Итого 5 семестр		80 часов	
6 семестр				
1	В течении семестра	Проработка литературы по темам курса для подготовки к лабораторным работам по указанным источникам	30 часов	Опрос по контрольным вопросам темам лабораторных работ, выполняемых во время сессии. (УО-1)
2.	В течении семестра	Знакомство с интерфейсом программы Adobe Flash и с технологией создание пейзажа примитивами и инструментами. Подготовка к выполнению лабораторной работы и ответов на контрольные вопросы лабораторной работы.	30 часов	Тестирование созданной программы и опрос по контрольным вопросам лабораторной работы во время сессии (УО-1)
3	В течении семестра	Знакомство с технологией создание покадровой анимации с интерполяцией движения. Подготовка к выполнению лабораторной работы и ответов	30 часов	Тестирование созданной программы и опрос по контрольным вопросам лабораторной работы во время сессии (УО-1)

		на контрольные вопросы лабораторной работы.		
4.	В течении семестра	Знакомство с технологией создание анимации на основе сценариев и многослойной анимации. Подготовка к выполнению лабораторной работы и ответов на контрольные вопросы лабораторной работы	30 часов	Тестирование созданной программы и опрос по контрольным вопросам лабораторной работы во время сессии (УО-1)
5	В течении семестра	Знакомство с технологией разработки простейших игровых и интерактивных проектов. Подготовка к выполнению лабораторной работы и ответов на контрольные вопросы лабораторной работы	36 часов	Тестирование созданной программы и опрос по контрольным вопросам лабораторной работы во время сессии (УО-1)
6	Итого 6 семестр		156 часов	
7 семестр				
1	В течении семестра	Проработка литературы то темам курса для подготовки к лабораторным работам по указанным источникам	32 час	Опрос по контрольным вопросам темам лабораторных работ, выполняемых во время сессии. (УО-1)
2	В течении семестра	Знакомство с компьютерными обучающими системами и их	32 час	Тестирование созданной программы и опрос по контрольным вопросам лабораторной работы во время

		классификацией. Подготовка к выполнению лабораторной работы и ответов на контрольные вопросы лабораторной работы		сессии (УО-1)
3	В течении семестра	Знакомство с устройствами аудиовизуальных средств обучения. Подготовка ответов на контрольные вопросы работы	32 час	Опрос по контрольным вопросам практического занятия во время сессии(УО-1)
4.	В течении семестра	Знакомство с использованием Интернета в образовательной среде и с образовательными электронными изданиями и ресурсами Подготовка ответов на контрольные вопросы работы	32 час	Тестирование созданной программы и опрос по контрольным вопросам лабораторной работы во время сессии (УО-1)
5	В течении семестра	Знакомство с технологией работы с видеоинформацией, с базами данных в сети Интернет и технологией создания анимации с использованием различных электронных ресурсов.	32 час	Тестирование созданной программы и опрос по контрольным вопросам лабораторной работы во время сессии (УО-1)
6	В течении семестра	Овладение технологией создания тестовых проектов. Подготовка ответов на контрольные вопросы работы.	32 час	Тестирование созданного проекта и опрос по контрольным вопросам лабораторной работы во время сессии (УО-1)

7	В течении семестра	Самостоятельное овладение технологией разработки и размещения учебного сайта на сервисе Google	35 часов	Тестирование созданного сайта и опрос по контрольным вопросам лабораторной работы во время сессии (УО-1)
8	Итого		227 часов	
9	Сессия	Подготовка к экзамену	17 часов	Устный опрос УО-1 Собеседование
10	Итого 7 семестр		236 час	
11	Итого по курсу		480 часов	

Рекомендации по самостоятельной работе студентов

Самостоятельная работа является неотъемлемой частью курса. Самостоятельная работа позволяет не только закрепить навыки, полученные в ходе выполнения лабораторной работы, но и подготовиться к выполнению предстоящей лабораторной работы. Таким образом, только регулярное выполнение заданий для самостоятельной работы гарантирует успешность освоения лабораторного практикума по дисциплине.

1. Характеристика заданий для самостоятельной работы обучающихся и методические рекомендации по их выполнению.

Самостоятельная деятельность студентов направлена на:

- формирование навыков самостоятельного умственного труда;
- развитие самостоятельности мышления;
- расширение и углубление профессиональных знаний по темам курса;
- освоение умений использования знаний для решения и программирования прикладных задач и создания баз данных;
- усвоение программистских умений и навыков в разных средах программирования;

- развитие умений самопознания и саморазвития.

Как следует из таблицы выше, задания для самостоятельной работы студентов направлены на осуществления этой деятельности.

Задания самостоятельной работы студентов можно охарактеризовать следующим образом:

- это, прежде всего, подбор учебных материалов по темам лабораторных работ, рекомендованных преподавателем и найденных самостоятельно.

- проработка литературы из найденных источников, конспектов лекций, методических указаний для выполнения лабораторных работ и для ответов на контрольные вопросы лабораторных работ;

- работа с готовыми компьютерными проектами путем изучения их структуры, результатов работы;

- разработка компьютерных проектов из разных областей человеческой деятельности, согласно заданному варианту;

- создание образовательные проекты, согласно заданному варианту.

Рекомендации по подбору и работе с литературой

Работа с литературой заключается в ее поиске, чтении, анализе, выделении главного, синтезе, обобщении главного. Степень самостоятельности студентов в поиске литературы определяется рекомендациями преподавателя по источникам информации: обязательная и дополнительная литература, а также самостоятельные поиски студентом необходимых источников. При изучении литературных источников и для осмысления информации студентам необходимо:

- отбирать существенную информацию, отделять ее от второстепенной информации;

- схематизировать и структурировать прочитанный материал;

- формулировать выводы по прочитанному материалу.

Рекомендации по созданию программных продуктов

Информация, полученная из литературных источников, в том числе Интернет - источников, конспектов лекций, указания в соответствующих лабораторных работах, позволят студентам овладеть технологией создания собственных программ, являющихся компьютерными образовательными ресурсами. Методические указания по созданию компьютерных проектов указаны во всех лабораторных работах.

Например, указания к лабораторной работе №1 имеют вид:

1. Создайте новый документ.
2. Добавьте на рабочую область сетку и линейки. Измените их параметры.
3. Измените параметры документа в панели свойств (инспекторе). В качестве размеров укажите 800 на 600 точек и произвольный цвет фона.
4. С помощью всех инструментов рисования создайте репродукцию картины по вашему варианту.
5. Сохраните файл с репродукцией из вашего варианта.

Варианты к работе.

№	Тема
1	Морской пейзаж
2	Цветочная клумба
3	Звёздное небо
4	Оазис в пустыне
5	Городской квартал
6	Лесная поляна
7	Рабочий стол
8	Железная дорога

Контрольные вопросы.

1. Дайте определение понятия «Анимация».
2. Какая частота кадров обеспечивает эффект анимации?
3. В чем заключается разница между анимацией и видео?

4. Какая анимация называется компьютерной?
5. Перечислите основные виды анимации.
6. Какая анимация называется спрайтовой?
7. Дайте определение понятия «Морфинг».
8. Перечислите основные методы анимации.
9. Охарактеризуйте метод ключевых кадров.
10. В чем заключается метод «Захват движения»?
11. Назовите основные элементы рабочего пространства Flash.
12. Каким образом можно настроить рабочую среду Flash?
13. Какие панели являются базовыми при работе в среде Flash?
14. От чего зависит внешний вид панели свойств?
15. Для чего используется сетка в рабочей области?
16. В каком формате и с каким расширением сохраняются проекты Flash?

**Требования к представлению и оформлению результатов
самостоятельной работы:**

- результаты самостоятельной работы студентов должны быть представлены в виде компьютерных программ (проектов), каждая из которых содержится в отдельном файле с именем и расширением, указанным преподавателем;

- каждая программа (проект) должна быть составлена с помощью соответствующей программной среды и соответствовать заданию лабораторной работы;

- программа (проект) должна быть протестирована студентом и затем предъявляться преподавателю;

- при ее предъявлении преподавателю студент обязан пояснить цель работы, структуру программы и ответить на контрольные вопросы.

Критерии оценки выполнения заданий самостоятельной работы:

- уровень освоения учебного материала по конкретной теме работы;
- уровень умения использовать теоретические знания при выполнении заданий;
- уровень умения использовать электронные образовательные и учебные ресурсы;
- обоснованность и логичность ответов на контрольные вопросы;
- оформление заданий в соответствии с указаниями в лабораторных работах;
- уровень самостоятельности студента.

Качество выполнения заданий проверяется текущим контролем преподавателя. Это тестирование программных продуктов и устный опрос по теме.

Максимальное количество баллов по каждому виду задания студент получает, если:

- обстоятельно с достаточной полнотой излагает соответствующую тему;
- дает правильные формулировки, точные определения, понятия терминов;
- правильно отвечает на дополнительные вопросы преподавателя, имеющие целью выяснить степень понимания студентом данного материала.

70-89% от максимального количества баллов студент получает, если:

- неполно (не менее 70 % от полного), но правильно изложено задание;
- при изложении были допущены 1-2 несущественные ошибки, которые он исправляет после замечания преподавателя;
- дает правильные формулировки, точные определения, понятия терминов;

- может обосновать свой ответ, привести необходимые примеры;

- правильно отвечает на дополнительные вопросы преподавателя, имеющие целью выяснить степень понимания студентом данного материала.

50-69 % от максимального количества баллов студент получает, если:

- неполно (не менее 50 % от полного), но правильно изложено задание;
- при изложении допущена 1 существенная ошибка;
- знает и понимает основные положения данной темы, но допускает неточности в формулировки понятий;

- излагает выполнение задания недостаточно логично и последовательно;

- затрудняется при ответах на вопросы преподавателя.

49 % и менее от максимального количества баллов студент получает, если:

- неполно (менее 50 % от полного) изложено задание; при изложении были допущены существенные ошибки.

В «0» баллов преподаватель вправе оценить выполнение студентом задание, если оно не удовлетворяет требованиям, установленным преподавателем к данному виду работы.

Сумма полученных баллов по всем видам заданий составляет рейтинговый показатель студента. Рейтинговый показатель влияет на выставление итоговой оценки по результатам изучения дисциплины.



МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«Дальневосточный федеральный университет»
(ДВФУ)

ШКОЛА ПЕДАГОГИКИ

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
по дисциплине **«Информационное обеспечение дизайн проектирования»**
Направление подготовки **44.03.01 Педагогическое образование**
Профиль **« Информатика»**
Форма подготовки **заочная**

УССУРИЙСК
2016

**Паспорт фонда оценочных средств
по дисциплине «Информационное обеспечение дизайн проектирования»**

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
	ОПК-1 -готовность сознавать социальную значимость своей будущей профессии, обладать мотивацией к осуществлению профессиональной деятельности	Знает
Умеет		Ориентироваться в проблемах профессиональной деятельности, создавать программные продукты и информационные ресурсы с помощью современных информационных технологий для использования в профессиональной деятельности.
Владеет		Умениями полноценно использовать весь объем полученных знаний по дисциплине «Информационное обеспечение дизайн проектирования» для осуществления профессиональной деятельности
ПК -1 - готовность реализовывать образовательные программы по учебным предметам в соответствии с требованиями образовательных стандартов	Знает	Образовательные программы в соответствии с требованиями образовательных стандартов.
	Умеет	Применять образовательные программы в соответствии с образовательными стандартами
	Владеет	Опытом отбора эффективных методов и приемов образовательных программ в соответствии с образовательными стандартами
ПК-2 - способностью использовать современные методы и технологии обучения и диагностики	Знает	Современные методы и технологии обучения и диагностики, концепции, идеи, проблемы мировых информационных систем.
	Умеет	Использовать современные методы и технологии обучения и диагностики, оценивать преимущества, ограничения и выбор информационных технологий для решения профессиональных задач
	Владеет	Навыками использования современных методов и технологий обучения и диагностики для решения профессиональных задач.

КОНТРОЛЬ ДОСТИЖЕНИЯ ЦЕЛЕЙ КУРСА

№ п/п	Контролируемые темы дисциплины	Коды и этапы формирования компетенций	Оценочные средства		
			текущий контроль	промежуточная аттестация	
1	Модуль I. Электронные	ОПК - 1	Знает	Устный опрос (УО-1) Тестирование	Устный опрос (УО-1) Вопросы 1-18 к зачету

	ресурсы в учебном процессе Модуль II. Мультимедийные анимации в Adobe Flash			(ПР-1)	(5 сем); Вопросы 1-14 к зачету (6 сем)
			Умеет	Выполнение лабораторной работы (ПР-6) Устный опрос (УО-1)	Устный опрос (УО-1) Вопросы 1-18 к зачету (5 сем); Вопросы 1-14 к зачету (6 сем)
			Владеет	Выполнение лабораторной работы (ПР-6) Устный опрос (УО-1)	Устный опрос (УО-1) Вопросы 1-18 к зачету (5 сем); Вопросы 1-14 к зачету (6 сем)
2	Модуль II. Мультимедийные анимации в Adobe Flash Модуль III. Интернет технологии	ПК-1	Знает	Устный опрос (УО-1) (УО-1) Тестирование (ПР-1)	Устный опрос (УО-1) Вопросы 19-30 к зачету (6 сем); Вопросы 15-28 к экзамену (7 семестр)
	Умеет		Выполнение лабораторной работы (ПР-6) Устный опрос (УО-1)	Устный опрос (УО-1) Вопросы 19-30 к зачету (6 сем); Вопросы 15-28 к экзамену (7 семестр)	
	Владеет		Выполнение лабораторной работы (ПР-6) Устный опрос (УО-1)	Устный опрос (УО-1) Вопросы 19-30 к зачету (6 сем); Вопросы 15-28 к экзамену (7 семестр)	
3	Модуль III Интернет технологии	ПК-2	Знает	Устный опрос (УО-1) Тестирование (ПР-1)	Устный опрос (УО-1) Вопросы 19-36 к зачету (5 сем); Вопросы 1-19 к зачету (6 сем); Вопросы 15- 28 к экзамену (7 семестр)

			Умеет	Выполнение лабораторной работы (ПР-6) Устный опрос (УО-1)	Устный опрос (УО-1) Вопросы 19-36 к зачету (5 сем); Вопросы 1-19 к зачету (6 сем); Вопросы 15- 28 к экзамену (7 семестр)
			Владеет	Выполнение лабораторной работы (ПР-6) Устный опрос (УО-1)	Устный опрос (УО-1) Вопросы 19-36 к зачету (5 сем); Вопросы 1-19 к зачету (6 сем); Вопросы 15- 28 к экзамену (7 семестр)

Шкала оценивания уровня сформированности компетенций

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции		Критерии	Показатели
	знает (пороговый уровень)	назначение, возможности, интерфейс изучаемых программных средств, структуру и основные типы информационных систем, достаточные для преподавания соответствующих дисциплин в школьном курсе информатики		
ОПК-1 готовность сознать социальную значимость своей будущей профессии, обладать мотивацией к осуществлению профессиональной деятельности	знает (пороговый уровень)	назначение, возможности, интерфейс изучаемых программных средств, структуру и основные типы информационных систем, достаточные для преподавания соответствующих дисциплин в школьном курсе информатики	знание назначения, возможностей, интерфейса изучаемых программных средств, структуры и основных типов информационных систем.	способность сформулировать основные понятия и возможности изучаемых программных средств и систем
	умеет (продвинутой)	применять полученные знания при решении практических задач	умение применять полученные знания при решении практических	способность применять полученные знания при решении практических

		профессиональн ой деятельности	задач профессиональн ой деятельности	задач профессиональн ой деятельности
	владеет (высокий)	умениями полноценно использовать весь объем полученных знаний по дисциплине для осуществления профессиональн ой деятельности	владение умениями полноценно использовать весь объем полученных знаний	способность работать в изученных средах и системах
ПК-1 - готовность реализовывать образовательные программы по учебным предметам в соответствии с требованиями образовательны х стандартов	знает (пороговый уровень)	составные компоненты образовательной среды; возможности образовательной среды для достижения качества учебно- воспитательного процесса.	знание составных компонентов образовательной среды; возможностей образовательной среды для достижения качества учебно- воспитательного процесса.	способность пояснить назначение составных компонентов образовательной среды и возможности образовательной среды для достижения качества учебно- воспитательного процесса.
	умеет (продвинуты й)	использовать возможности образовательной среды в учебно- воспитательном процессе	умение применять возможности образовательной среды в учебно- воспитательном процессе	способность эффективно применять возможности образовательной среды в учебно- воспитательном процессе
	владеет (высокий)	- опытом отбора эффективных методов и приемов образовательных программ в соответствии с образовательны ми стандартами	умение отбора эффективных методов и приемов образовательных программ в соответствии с образовательны ми стандартами	способность отбора эффективных методов и приемов образовательных программ в соответствии с образовательны ми стандартами
ПК-2- способность использовать современные методы и технологии обучения и	знает (пороговый уровень)	современные методы и технологии обучения и диагностики, концепции, идеи, проблемы	знание современных методов и технологий обучения и диагностики, концепций, идей,	способность использовать современные методы и технологии обучения и диагностики

диагностики		мировых информационных систем.	проблем мировых информационных систем.	
	умеет (продвинутой)	использовать современные методы и технологии обучения и диагностики, оценивать преимущества, ограничения и выбор информационных технологий для решения профессиональных задач	умение использовать современные методы и технологии обучения и диагностики, оценивать преимущества, ограничения и выбор информационных технологий для решения профессиональных задач	способность использовать современные методы и технологии обучения и диагностики, оценивать преимущества, ограничения и выбор информационных технологий для решения профессиональных задач
	владеет (высокий)	навыками использования современных методов и технологий обучения и диагностики для решения профессиональных задач.	умение использовать современные методы и технологии обучения и диагностики для решения профессиональных задач.	владение современными методами и технологиями обучения и диагностики для решения профессиональных задач.

Методические рекомендации, определяющие процедуры оценивания результатов освоения дисциплины

Промежуточная аттестация студентов по дисциплине «Информационное обеспечение дизайн проектирования» проводится в соответствии с локальными нормативными актами ДВФУ и является обязательной и проводится в форме двух зачетов и экзамена.

Аттестация проводится форме зачета (5, 6 семестр) и экзамена (7 семестр). Зачет проводится в устной форме в виде собеседования. Экзамен проводится в устной форме в виде ответа на вопросы экзаменационных билетов, образец экзаменационного билета приведен ниже.

Объектами оценивания выступают:

- степень усвоения теоретических знаний учебной дисциплины;
- уровень овладения практическими умениями по видам учебной работы;

Вопросы к зачету и экзамену и критерии их оценки приведены ниже в пункте Оценочные средства для промежуточной аттестации

Текущая аттестация студентов по дисциплине «Информационное обеспечение дизайн проектирования» проводится в соответствии с локальными нормативными актами ДВФУ и является обязательной.

Текущая аттестация проводится в форме контрольных мероприятий:

- выполнения заданий лабораторных работ;
- прохождения теста.

Объектами оценивания выступают:

- учебная дисциплина (своевременность выполнения лабораторных работ, посещаемость всех видов занятий по аттестуемой дисциплине);
- степень усвоения теоретических знаний;
- уровень овладения практическими умениями и навыками по всем видам учебной работы;
- результаты самостоятельной работы.

Оценочные средства и критерии оценки данных заданий приведены ниже в пункте Оценочные средства для текущей аттестации.

Оценочные средства для промежуточной аттестации

Вопросы к зачету (5 семестр) по дисциплине

«Информационное обеспечение дизайн проектирования»

1. Информатизация общества как социальный процесс и его основные характеристики.

2. Влияние информатизации на сферу образования.

3. Цели и задачи внедрения информационных и коммуникационных технологий в учебный процесс.

4. Основные направления внедрения средств информационных и коммуникационных технологий в образование.

5. Дидактические свойства и функции информационных и коммуникационных технологий.

6. Факторы интенсификации обучения, реализуемые при использовании средств информационных и коммуникационных технологий.

7. Влияние информационных и коммуникационных технологий на педагогические технологии.

8. Электронные средства учебного назначения. Программно-методическое обеспечение. Педагогическая целесообразность использования электронных средств учебного назначения.

9. Типология электронных средств учебного назначения по функциональному назначению.

10. Типология электронных средств учебного назначения по методическому назначению.

11. Инструментальные программные средства для разработки электронных материалов учебного назначения.

12. Требования к электронным средствам учебного назначения.

13. Система средств обучения на базе информационных и коммуникационных технологий.

14. Информационно-предметная среда со встроенными элементами технологии обучения.

15. Учебно-материальная база обеспечения процесса информатизации образования.

16. Средства автоматизации информационно-методического обеспечения учебного заведения.

17. Перспективные направления разработки и использования средств информационных и коммуникационных технологий в образовании.

18. Виды информационно-учебного взаимодействия при работе в компьютерных сетях.
19. Телеконференции образовательного и учебного назначения.
20. Использование Интернет-ресурсов для организации учебно-образовательной деятельности.
21. Учебные телекоммуникационные проекты (УТП). Типология УТП.
22. Организация выполнения учебных телекоммуникационных проектов. Координация проектной деятельности при работе в компьютерной сети.
23. Возможности реализации личностно ориентированного обучения с помощью средств информационных и коммуникационных технологий.
24. Психолого-педагогическая диагностика на основе информационных и коммуникационных технологий.
25. Педагогическая информационная система мониторинга качества образования.
26. Экспертные и аналитические методы оценки электронных средств учебного назначения.
27. Принципы сочетания традиционных и компьютерно-ориентированных методических подходов к изучению учебного предмета.
28. Изменения в организации и методах обучения при введении информационных и коммуникационных технологий.

Критерии выставления оценки студенту на зачете по дисциплине

«Информационное обеспечение дизайн проектирования»

Баллы (рейтинговой оценки)	Оценка зачета (стандартная)	Требования к сформированным компетенциям
61-100	«зачтено»	Оценка «зачтено» выставляется студенту, если он прочно усвоил программный материал, способен дать определения основных понятий предметной области

дисциплины: - способен применять терминологический аппарат предметной области дисциплины в устных ответах на вопросы; -, последовательно, четко и логически стройно отвечает на вопросы.

Менее 61 «незачтено» Оценка «незачтено» выставляется студенту, если он плохо усвоил знания основного материала, допускает ошибки, неправильные формулировки, нарушает логическую последовательность в изложении программного материала, испытывает затруднения при выполнении лабораторных работ.

Вопросы к зачету (6 семестр) по дисциплине

«Информационное обеспечение дизайн проектирования»

1. Каким образом можно настроить рабочую среду Flash?
2. Какие панели являются базовыми при работе в среде Flash?
3. От чего зависит внешний вид панели свойств?
4. Для чего используются сетка и направляющие на рабочем поле?
5. В каком формате, и с каким расширением сохраняются проекты Flash?
6. Назовите основные составляющие векторных фигур.
7. С помощью каких инструментов можно рисовать линии (обводки)?
8. Каким образом применяются заливки?
9. Какие вы знаете способы рисования более сложных фигур?
10. Какие панели служат для настройки пользовательских цветов?
11. Какими способами можно трансформировать фигуры?
12. Для чего применяется группировка фигур?
13. Каким образом можно стирать фрагменты фигур, фигуры целиком?
14. Какие виды текстовых полей существуют во Flash?
15. Как поместить гиперссылку в текстовое поле?
16. Какие виды изображений можно помещать в документы Flash?

- 17.Каким образом осуществляется импорт изображений?
- 18.Каким преобразованиям можно подвергать встроенные растровые изображения?
- 19.Как получить растровый файл из проекта Flash?
- 20.Как осуществляется экспорт изображений, какие форматы при этом поддерживаются?
- 21.Что такое слои и для чего они предназначены?
- 22.С помощью какой панели осуществляется управление слоями?
- 23.Импортируются ли настройки слоев в готовый проект?
- 24.Для чего служат папки слоев?
- 25.Как выделяется содержимое слоев и сами слои?
- 26.Какие виды анимации существуют во Flash?
- 27.Какие типы кадров используются во Flash и в чем заключаются их отличия?
- 28.В чем заключаются особенности покадровой анимации?
- 29.Как работает анимация с промежуточным заполнением кадров?
- 30.Что такое морфинг, и какие требования нужно выполнять при создании данной анимации?
- 31.Как можно управлять процессом морфинга?
- 32.Что такое анимация движения, и каких правил нужно придерживаться при ее создании?
- 33.Для чего служат управляющие слои и слои-маски? Как они работают?
- 34.В чем особенности слоев-масок и можно ли применять к ним анимацию? В чем состоят ограничения?
- 35.Можно ли совмещать различные типы слоев, и каким образом?

**Критерии выставления оценки студенту на зачете по дисциплине
«Информационное обеспечение дизайн проектирования» (6 семестр)**

Баллы	Оценка	Требования к сформированным компетенциям
--------------	---------------	---

(рейтинговой зачета
оценки)

(стандартная)

61-100 **«зачтено»** Оценка «зачтено» выставляется студенту, если он прочно усвоил программный материал, способен дать определения основных понятий предметной области дисциплины: - способен применять терминологический аппарат предметной области дисциплины в устных ответах на вопросы; -, последовательно, четко и логически стройно отвечает на вопросы.

Менее 61 **«незачтено»** Оценка «незачтено» выставляется студенту, если он плохо усвоил знания основного материала, допускает ошибки, неправильные формулировки, нарушает логическую последовательность в изложении программного материала, испытывает затруднения при выполнении лабораторных работ.

Вопросы к экзамену (7 семестр) по дисциплине

«Информационное обеспечение дизайн проектирования»

1. Информатизация общества как социальный процесс и его основные характеристики.
2. Влияние информатизации на сферу образования.
3. Цели и задачи внедрения информационных и коммуникационных технологий в учебный процесс.
4. Основные направления внедрения средств информационных и коммуникационных технологий в образование.
5. Дидактические свойства и функции информационных и коммуникационных технологий.
6. Факторы интенсификации обучения, реализуемые при использовании средств информационных и коммуникационных технологий.

7. Влияние информационных и коммуникационных технологий на педагогические технологии.

8. Электронные средства учебного назначения. Программно-методическое обеспечение. Педагогическая целесообразность использования электронных средств учебного назначения.

9. Типология электронных средств учебного назначения по функциональному назначению.

10. Типология электронных средств учебного назначения по методическому назначению.

11. Инструментальные программные средства для разработки электронных материалов учебного назначения.

12. Требования к электронным средствам учебного назначения.

13. Система средств обучения на базе информационных и коммуникационных технологий.

14. Информационно-предметная среда со встроенными элементами технологии обучения.

15. Учебно-материальная база обеспечения процесса информатизации образования.

16. Средства автоматизации информационно-методического обеспечения учебного заведения.

17. Перспективные направления разработки и использования средств информационных и коммуникационных технологий в образовании.

18. Виды информационно-учебного взаимодействия при работе в компьютерных сетях.

19. Телеконференции образовательного и учебного назначения.

20. Использование Интернет-ресурсов для организации учебно-образовательной деятельности.

21. Учебные телекоммуникационные проекты (УТП). Типология УТП.

22. Организация выполнения учебных телекоммуникационных проектов. Координация проектной деятельности при работе в компьютерной

сети.

23. Возможности реализации личностно ориентированного обучения с помощью средств информационных и коммуникационных технологий.

24. Психолого-педагогическая диагностика на основе информационных и коммуникационных технологий.

25. Педагогическая информационная система мониторинга качества образования.

26. Экспертные и аналитические методы оценки электронных средств учебного назначения.

27. Принципы сочетания традиционных и компьютерно-ориентированных методических подходов к изучению учебного предмета.

28. Изменения в организации и методах обучения при введении информационных и коммуникационных технологий.

Образец экзаменационного билета

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования

«Дальневосточный федеральный университет»

Школа педагогики

44.03.01 Педагогическое образование, профиль Информатика

Дисциплина «Информационное обеспечение дизайн проектирования»

Форма обучения заочная

Реализующая кафедра ИИТиМО

ЭКЗАМЕНАЦИОННЫЙ БИЛЕТ № 4

1. Электронные средства учебного назначения. Программно-методическое обеспечение. Педагогическая целесообразность использования электронных средств учебного назначения.

2. В чем особенности слоев-масок и можно ли применять к ним анимацию? В чем состоят ограничения?

Принцип составления экзаменационных билетов

Экзаменационные билеты формируются по следующему принципу: один вопрос теоретического характера, второй - практический, на рассмотрение архитектуры, технических и программных средств.

Критерии выставления оценки студенту на экзамене по дисциплине

«Информационное обеспечение дизайн проектирования»

Баллы (рейтинговой оценки)	Оценка экзамена (стандартная)	Требования к сформированным компетенциям
86-100	«отлично»	Оценка «отлично» выставляется студенту, если он глубоко и прочно усвоил программный материал, -способен дать определения основных понятий предметной области дисциплины: -способен бегло и точно применять терминологический аппарат предметной области дисциплины в устных ответах на вопросы; -исчерпывающе, последовательно, четко и логически стройно отвечает на вопросы.
76-85	«хорошо»	Оценка «хорошо» выставляется студенту, если он - твердо знает материал, грамотно и по существу излагает его, не допуская существенных неточностей в ответе на вопрос, -правильно применяет теоретические положения при выполнении лабораторных работ, - владеет необходимыми навыками и приемами их выполнения.
61-75	«удовлетворительно»	Оценка «удовлетворительно» выставляется студенту, если он - усвоил знания только основного материала, но не усвоил знания его деталей, -допускает неточности, недостаточно правильные

формулировки, нарушения логической последовательности в изложении программного материала,
-испытывает затруднения при выполнении лабораторных работ.

Оценочные средства для текущей аттестации

1. Задания лабораторных работ

Информация, полученная из литературных источников, в том числе Интернет - источников, конспектов лекций, алгоритмы, указанные в соответствующих лабораторных работах, позволят студентам овладеть технологией создания собственных программ. Методические указания по созданию программ указаны во всех лабораторных работах.

Требования к представлению и оформлению заданий лабораторных работ:

- результаты лабораторной работы студентов должны быть представлены в виде компьютерных программ, каждая из которых содержится в отдельном файле;
- каждая программа должна и соответствовать заданию лабораторной работы;
- программа должна быть протестирована студентом и затем предъявляться преподавателю;
- при ее предъявлении преподавателю студент обязан пояснить структуру программы и ответить на вопросы преподавателя.

Критерии оценки выполнения заданий лабораторной работы:

- уровень умения использовать теоретические знания при выполнении заданий;

- уровень умения использовать электронные образовательные и учебные ресурсы;

- обоснованность и логичность ответов на вопросы преподавателя;

- оформление заданий в соответствии с указаниями в лабораторных работах;

- уровень самостоятельности студента.

100-86 баллов выставляется, если студент:

- обстоятельно с достаточной полнотой выполняет и оформляет задания лабораторных работ;

- дает правильные формулировки, точные определения, понятия терминов ответе на контрольные вопросы работ;

- правильно отвечает на дополнительные вопросы преподавателя, имеющие целью выяснить степень понимания студентом данного материала.

85-76 баллов выставляется, если студент:

при выполнении лабораторной работы допустил 1-2 несущественные ошибки, которые исправил после замечания преподавателя;

- в основном, дает правильные формулировки, определения, понятия терминов ;

- правильно отвечает на дополнительные вопросы преподавателя, имеющие целью выяснить степень понимания студентом данного материала.

75-61 баллов выставляется, если студент:

- при выполнении лабораторной работы допустил 1-2 существенные ошибки, которые исправил после замечания преподавателя;

- в целом понимает основные положения данной темы, но допускает неточности в формулировки понятий;

- затрудняется при ответах на вопросы преподавателя.

60-50 баллов выставляется, если студент:

- не выполнил задания лабораторной работы или выполнил неправильно.

2. Тестовые задания к модулю «Технология работы в Adobe Flash»

Выбрать один из вариантов ответа

1: Основное назначение программы Macromedia Flash это ...

- Работа с тестом
- Создание векторных изображений
- Создание растровых изображений
- Создание анимации

2: Инструменты для создания изображений находятся на панели

- Стандартной
- Форматирования
- Nools

3: Чтобы нарисовать круг инструментом oval надо нажать

- Shift и щелкнуть инструмент
- Alt и щелкнуть инструмент
- Ctrl и щелкнуть инструмент

4: Библиотека объектов открывается комбинацией клавиш

- Ctrl+Alt+L
- Ctrl+L
- Shift+L

5: Слои используются для того, что бы

- Фигуры при наложении не обрезали друг друга.
- Задать движение фигуры
- Рисовать нескольких фигур

6: Имеются две фигуры - прямоугольник и квадрат на разных слоях. Можете ли задать им анимацию движения?

- Нет

- Да
- Да, если они занесены в библиотеку.
- Нет, даже если они занесены в библиотеку.

7: Имеются 3 слоя с кругом, квадратом и прямоугольником.

Чтобы поместить слой квадрат на передний план, нужно

- Перетащить его мышкой на верх экрана
- Оставить его на своем месте
- Перетащить его мышкой на низ экрана

8: Анимацию движения можно установить

- Для любых объектов
- Только для объектов, помещенных в библиотеку
- Для объектов, не помещенных в библиотеку

9: Анимация формы не применима к объектам ...

- находящимся в библиотеке
- нарисованным с помощью кисти
- рисункам

10: Имеются 3 слоя с кругом, квадратом и прямоугольником.

Чтобы поместить слой квадрат на задний план, нужно

- Перетащить его мышкой на верх экрана
- Оставить его на своем месте
- Перетащить его мышкой на низ экрана

Критерий оценки теста по дисциплине

Оценки за тест из 10 вопросов с выбором одного правильного			
Оценка	удовлетворительно	хорошо	отлично
Количество правильных ответов в %	55% -69%	70% - 80%	81% -100%
Количество правильных ответов	5 - 6	7 - 8	9-10