

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
**федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего  
образования**  
**«Красноярский государственный педагогический университет**  
**им. В.П. Астафьева»**  
**(КГПУ им. В.П. Астафьева)**

## ПРЕДМЕТНО-ПРАКТИЧЕСКИЙ МОДУЛЬ Технологии мультимедийных приложений

### рабочая программа дисциплины (модуля)

|                                                              |                                                                                                                                                                          |                            |  |
|--------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------|--|
| Закреплена за кафедрой                                       | <b>W4 Кафедра художественно-эстетического образования</b>                                                                                                                |                            |  |
| Учебный план                                                 | 44.03.01 Изобразительное искусство (з, 2026).plx<br>44.03.01 Педагогическое образование.<br>Направленность (профиль) образовательной программы Изобразительное искусство |                            |  |
| Квалификация                                                 | <b>бакалавр</b>                                                                                                                                                          |                            |  |
| Форма обучения                                               | <b>заочная</b>                                                                                                                                                           |                            |  |
| Общая трудоемкость                                           | <b>2 ЗЕТ</b>                                                                                                                                                             |                            |  |
| Часов по учебному плану                                      | 72                                                                                                                                                                       | Виды контроля в семестрах: |  |
| в том числе:                                                 |                                                                                                                                                                          |                            |  |
| аудиторные занятия                                           | 0                                                                                                                                                                        |                            |  |
| самостоятельная работа                                       | 60,1                                                                                                                                                                     |                            |  |
| контактная работа во время<br>промежуточной аттестации (ИКР) | 0                                                                                                                                                                        |                            |  |

**Распределение часов дисциплины по семестрам**

| Семестр<br>(<Курс>.<Семестр<br>на курсе>)          | 1 (1.1) |      | Итого |      |
|----------------------------------------------------|---------|------|-------|------|
| Неделя                                             | 16 4/6  |      |       |      |
| Вид занятий                                        | УП      | РП   | УП    | РП   |
| Лекции                                             | 4       | 4    | 4     | 4    |
| Практические                                       | 4       | 4    | 4     | 4    |
| Контроль на<br>промежуточную<br>аттестацию (зачет) | 0,15    | 0,15 | 0,15  | 0,15 |
| В том числе в форме<br>практ.подготовки            | 4       | 4    | 4     | 4    |
| Итого ауд.                                         | 8       | 8    | 8     | 8    |
| Контактная работа                                  | 8,15    | 8,15 | 8,15  | 8,15 |
| Сам. работа                                        | 60,1    | 60,1 | 60,1  | 60,1 |
| Часы на контроль                                   | 3,75    | 3,75 | 3,75  | 3,75 |
| Итого                                              | 72      | 72   | 72    | 72   |

Программу составил(и):

канд. культурологии, доцент, Немаева Наталья Олеговна \_\_\_\_\_

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 44.03.01 Педагогическое образование (приказ Минобрнауки России от 22.02.2018 г. № 121)

составлена на основании учебного плана:

44.03.01 Педагогическое образование.

Направленность (профиль) образовательной программы Изобразительное искусство

утвержденного учёным советом вуза от 24.06.2026 протокол № 8.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от 06.05.2026 г. № 9

Зав. кафедрой к. пед. наук Маковец Людмила Анатольевна

Согласовано с представителями работодателей на заседании НМС УГН(С), протокол № 4 от 14.05.2026 г.

Председатель НМС УГН(С)

\_\_\_\_\_ 2026 г.

## 1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

определение и использование принципов творчества посредством современных компьютерных технологий, в том числе мультимедийных приложений.

## 2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

|                   |                                                                                                                       |               |
|-------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|
| Цикл (раздел) ОП: |                                                                                                                       | Б1.В.02.ДВ.01 |
| <b>2.1</b>        | <b>Требования к предварительной подготовке обучающегося:</b>                                                          |               |
| 2.1.1             | Введение в профессию                                                                                                  |               |
| 2.1.2             | Композиция                                                                                                            |               |
| 2.1.3             | Декоративное искусство                                                                                                |               |
| 2.1.4             | Основы живописи и графики                                                                                             |               |
| <b>2.2</b>        | <b>Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:</b> |               |
| 2.2.1             | Технологии цифрового образования                                                                                      |               |
| 2.2.2             | Выполнение и защита выпускной квалификационной работы                                                                 |               |
| 2.2.3             | Композиция                                                                                                            |               |
| 2.2.4             | Дизайн                                                                                                                |               |
| 2.2.5             | Анализ и интерпретация произведений искусства                                                                         |               |
| 2.2.6             | Арт-технологии в современной школе                                                                                    |               |
| 2.2.7             | Педагогическое мастерство учителя изобразительного искусства                                                          |               |

## 3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

**УК-2: Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений**

**УК-2.1: Определяет совокупность взаимосвязанных задач и ресурсное обеспечение, условия достижения поставленной цели, исходя из действующих правовых норм**

**Знать:**

|           |                                                                        |
|-----------|------------------------------------------------------------------------|
| Уровень 1 | условия достижения цели посредством задач в рамках правовых требований |
| Уровень 2 | принципы целеполагания в рамках законов о программном обеспечении      |
| Уровень 3 | правовые нормы в отношении программного обеспечения                    |

**Уметь:**

|           |                                                                        |
|-----------|------------------------------------------------------------------------|
| Уровень 1 | определять законное основание цифрового творчества                     |
| Уровень 2 | определять законное основание цифрового творчества на среднем уровне   |
| Уровень 3 | определять законное основание цифрового творчества на пороговом уровне |

**Владеть:**

|           |                                                                        |
|-----------|------------------------------------------------------------------------|
| Уровень 1 | творческим подходом к осуществлению проекта в рамках правовых норм     |
| Уровень 2 | способом поиска ресурсного обеспечения в рамках установленного законом |
| Уровень 3 | способом целеполагания в рамках установленных законом возможностей     |

**УК-2.3: Использует инструменты и техники цифрового моделирования для реализации образовательных процессов**

**Знать:**

|           |                                                                         |
|-----------|-------------------------------------------------------------------------|
| Уровень 1 | основные инструменты цифрового моделирования в области искусства        |
| Уровень 2 | основные техники цифрового моделирования для педагогики                 |
| Уровень 3 | способы реализации образовательных процессов с помощью цифровых моделей |

**Уметь:**

|           |                                                                        |
|-----------|------------------------------------------------------------------------|
| Уровень 1 | использовать средства графических редакторов для моделирования объекта |
| Уровень 2 | использовать техники цифрового моделирования в педагогическом опыте    |
| Уровень 3 | планировать образовательный процесс на основе цифровой модели          |

**Владеть:**

|           |                                                                                                                                                         |
|-----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Уровень 1 | навыками работы с цифровой презентацией - создавать визуальные компоненты презентации в соответствии с ясной целью и полезными действиями для слушателя |
| Уровень 2 | навыками работы с визуальной презентацией - создавать презентацию, включающую визуальные компоненты, в соответствии с ясной целью презентации           |
| Уровень 3 | навыками работы с визуальной презентацией - создавать презентацию, включающую визуальные компоненты                                                     |

|                                                                                                                                                                |                                                                                                     |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>УК-4: Способен осуществлять деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации и иностранном(ых) языке(ах)</b> |                                                                                                     |
| <b>УК-4.3: Осуществляет коммуникацию в цифровой среде для достижения профессиональных целей и эффективного взаимодействия</b>                                  |                                                                                                     |
| <b>Знать:</b>                                                                                                                                                  |                                                                                                     |
| Уровень 1                                                                                                                                                      | модели интерактивных коммуникаций на электронной платформе для занятий                              |
| Уровень 2                                                                                                                                                      | правила коммуникации при создании коллективного творческого продукта посредством технологий         |
| Уровень 3                                                                                                                                                      | способы коммуникации с помощью сервиса электронной почты и мессенджеров                             |
| <b>Уметь:</b>                                                                                                                                                  |                                                                                                     |
| Уровень 1                                                                                                                                                      | составлять медиаконтент для определенных профессиональных целей                                     |
| Уровень 2                                                                                                                                                      | использовать визуальный контент в целях налаживания эффективного взаимодействия                     |
| Уровень 3                                                                                                                                                      | вести организованный диалог в электронной почте и мессенджере в соответствии с правилами и этикетом |
| <b>Владеть:</b>                                                                                                                                                |                                                                                                     |
| Уровень 1                                                                                                                                                      | методом синектики для разработки творческого цифрового контента                                     |
| Уровень 2                                                                                                                                                      | техникой организации мозгового штурма среди обучающихся в чате и форуме                             |
| Уровень 3                                                                                                                                                      | техникой создания опроса в чате                                                                     |
| <b>ПК-1: Способен осваивать и использовать теоретические знания и практические умения и навыки в предметной области при решении профессиональных задач</b>     |                                                                                                     |
| <b>ПК-1.3: Демонстрирует умение разрабатывать различные формы учебных занятий, применять методы, приемы и технологии обучения, в том числе информационные</b>  |                                                                                                     |
| <b>Знать:</b>                                                                                                                                                  |                                                                                                     |
| Уровень 1                                                                                                                                                      | различные информационные технологии, применимые в сфере образования                                 |
| Уровень 2                                                                                                                                                      | два-три метода и приемы обучения с помощью информационных технологий                                |
| Уровень 3                                                                                                                                                      | один способ разработки форм учебных занятий с помощью информационных технологий                     |
| <b>Уметь:</b>                                                                                                                                                  |                                                                                                     |
| Уровень 1                                                                                                                                                      | разрабатывать концепцию визуального продукта                                                        |
| Уровень 2                                                                                                                                                      | применять методы и приемы обучения с помощью информационных технологий                              |
| Уровень 3                                                                                                                                                      | различать разные виды мультимедиа-технологий                                                        |
| <b>Владеть:</b>                                                                                                                                                |                                                                                                     |
| Уровень 1                                                                                                                                                      | навыками разработки оформления и художественной подачи медиа-проекта                                |
| Уровень 2                                                                                                                                                      | навыками творческого подхода к созданию медиа-проекта                                               |
| Уровень 3                                                                                                                                                      | навыками создания презентаций для учебных занятий                                                   |

#### 4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

| Код занятия | Наименование разделов и тем /вид занятия/                                                                    | Семестр / Курс | Часов | Компетенции | Литература и эл. ресурсы | Инте ракт. | Примечание         |
|-------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|-------|-------------|--------------------------|------------|--------------------|
|             | <b>Раздел 1. Художественная практика цифрового творчества</b>                                                |                |       |             |                          |            |                    |
| 1.1         | Организация интерактивных форм работы в ДОТ для учителя изобразительного искусства. /Ср/                     | 1              | 9     | УК-4.3      | Л1.1 Л1.2 Л1.3           |            |                    |
| 1.2         | Целеполагание в творческом проекте цифровой эпохи. /Ср/                                                      | 1              | 1     | ПК-1.3      | Л1.1 Л1.2 Л1.3           |            |                    |
| 1.3         | История медиа-арта и компьютерного дизайна. /Лек/                                                            | 1              | 2     | УК-2.3      | Л1.1 Л1.2 Л1.3           |            | Тест               |
| 1.4         | Анализ произведения медиа-арта. /Ср/                                                                         | 1              | 8     | УК-4.3      | Л1.1 Л1.2 Л1.3           |            |                    |
| 1.5         | Защита проекта /КРЗ/                                                                                         | 1              | 0,15  | УК-4.3      | Л1.1 Л1.2 Л1.3           |            | Защита проекта     |
| 1.6         | Создание пояснительной записки к проекту. /Ср/                                                               | 1              | 11,1  | УК-2.1      | Л1.1 Л1.2 Л1.3           |            | Письменная работа  |
| 1.7         | Разработка концепции группы персонажей для интерактивных обучающих материалов по профильной дисциплине. /Ср/ | 1              | 12    | УК-2.3      | Л1.1 Л1.2 Л1.3           |            | Творческое задание |

|     |                                                                                                                    |   |      |        |                   |  |                    |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|------|--------|-------------------|--|--------------------|
| 1.8 | Разработка концепт-арта персонажа для интерактивных обучающих материалов по профильной дисциплине. /Ср/            | 1 | 12   | ПК-1.3 | Л1.1 Л1.2<br>Л1.3 |  | Творческое задание |
|     | <b>Раздел 2. Правовые аспекты цифрового творчества</b>                                                             |   |      |        |                   |  |                    |
| 2.1 | Правовые аспекты разработки цифровых продуктов, требования к аудиовизуальному контенту в области образования. /Пр/ | 1 | 4    | УК-2.1 | Л1.1 Л1.2<br>Л1.3 |  |                    |
| 2.2 | Конспектирование законов и нормативных актов в отношении цифрового творчества /Ср/                                 | 1 | 3    | УК-2.1 | Л1.1 Л1.2<br>Л1.3 |  | Письменная работа  |
| 2.3 | Анализ правовых аспектов и эстетико-культурных требований к аудиовизуальному контенту сайтов. /Ср/                 | 1 | 4    | УК-2.1 | Л1.1 Л1.2<br>Л1.3 |  |                    |
| 2.4 | Правовые аспекты цифрового творчества /Лек/                                                                        | 1 | 2    | УК-2.1 | Л1.1 Л1.2<br>Л1.3 |  |                    |
| 2.5 | Защита группового проекта /ЗачётСОц/                                                                               | 1 | 3,75 |        |                   |  |                    |

## 5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

### 5.1. Контрольные вопросы и задания

Вопрос 1

Текстовый интерфейс, используемый для взаимодействия с операционной – это:

- А. графический пользовательский интерфейс
- Б. командная строка
- В. панель задач

Вопрос 2

Первый графический редактор Skethpad позволял создавать изображения прямо на экране компьютера, впервые применяя \_\_\_\_\_ графику.

- А. векторную
- Б. растровую
- В. Цветную

Вопрос 3

В 1984 году компания Apple представляет первый компьютер \_\_\_\_\_.

- А. Xerox Star
- Б. Macintosh
- В. Amigo

Вопрос 4

Соотнесите название дизайн-языка с его описанием:

- 1. Aero \_\_\_\_\_
- 2. Aqua \_\_\_\_\_
- 3. Metro \_\_\_\_\_

А. Градиентные фоны, прозрачные текстуры, насыщенно-белые тона и матовый металл, объемность и глубина.

Скевоморфические кнопки футуристично закруглены.

Б. Чистота типографики, плоская графика, полноэкранные изображения, динамические плитки. Минимум элементов, которые отвлекают пользователя. Визуальный стиль – углообразная разноцветная геометричность.

В. Округлые, минималистичные и футуристичные формы, окна с эффектом прозрачности, плавные анимации, декоративные свечения. Гладкие контуры, линии и градиенты.

Вопрос 5

Стиль, возникший в начале 2010-х как прямой ответ на излишества скевоморфизма, характеризующийся минимальной образностью, сосредоточенный на типографике и использующий простые цвета и формы называется \_\_\_\_\_.

Вопрос 6

Какие средства можно отнести к инструментам медиаискусства?

- А. виртуальная реальность (VR)
- Б. звук
- В. искусственный интеллект
- Г. дополненная реальность (AR)
- Д. свет

Е. видео

Вопрос 7

Верно ли утверждение, что медиаискусство не сводится к цифровым технологиям?

- А. Верно
- Б. Не верно

Вопрос 8

Верно ли утверждение, что одним из главных признаков «новых медиа» является способность системы реагировать на действия пользователя в реальном времени?

- А. Верно
- Б. Не верно

Вопрос 9

Перечислите не менее пяти направлений искусства новых медиа:

---



---

Вопрос 10

Верно ли утверждение, что в России нет организаций и проектов, занимающихся вопросами сохранения цифрового искусства?

- А. Верно
- Б. Не верно

Вопрос 11

Какое из понятий шире?

- А. цифровое искусство
- Б. медиаискусство

Вопрос 12

Соотнесите название направления искусства новых медиа и его описание:

- 1. Генеративное искусство \_\_\_\_\_
- 2. Нет-арт \_\_\_\_\_
- 3. Саунд-арт \_\_\_\_\_

А. Суть данного вида медиаискусства заключается в создании произведений посредством автономных систем, где художник выступает не как непосредственный творец, а как архитектор условий, порождающих бесконечное множество арт-объектов.

Б. Направление современного искусства, где звук служит языком для высказывания, являясь основным материалом и выразительным средством.

В. Художественное направление, которое использует интернет как основную среду создания, существования и восприятия произведений. Всемирная сеть здесь не просто инструмент, но неотъемлемая часть самого искусства, определяющая его смысл и форму.

Вопрос 13

Направление современного искусства, в котором художники используют научные знания и методы исследования, а также инженерные разработки для создания произведений называется \_\_\_\_\_.

Вопрос 14

Нам Джун Пайк – это \_\_\_\_\_.

- А. пионер видеоарта
- Б. звукорежиссер
- В. фотограф
- Г. разработчик программы

Вопрос 15

Билл Виола – это \_\_\_\_\_.

- А. Видеохудожник
- Б. звукорежиссер
- В. фотограф
- Г. разработчик программы

Вопрос 16

Верно ли утверждение, что объектом цифрового искусства может быть как оцифрованная версия существующего произведения материального мира, так и новая самостоятельная работа?

- А. Верно
- Б. Не верно

Вопрос 17

Соотнесите вид прав и их определение:

1. личные неимущественные права \_\_\_\_\_
2. исключительные (имущественные) права \_\_\_\_\_

А. право на имя, псевдоним или анонимность, а также на обнародование произведения.

Б. право разрешать или запрещать использование своего произведения, получать за это вознаграждение, что включает в себя воспроизведение и распространение в цифровой среде.

Вопрос 18

Верно ли утверждение что для закрепления авторских прав и возникновения правовой охраны произведения необходима регистрация авторских прав в Роспатенте или через другие специализированные авторские агентства?

А. Верно

Б. Не верно

Творческие задания:

- 1) Разработка концепции группы персонажей для интерактивного образовательного проекта.
- 2) Разработка концепт-арта персонажа для интерактивного образовательного проекта.
- 3) Поиск материала и идеи шрифтовой композиции для творческого проекта с подбором ресурсов программного обеспечения.

## 5.2. Темы письменных работ

Темы письменных работ:

1. Правовые рамки цифрового творчества.
2. Пояснительная записка к проекту (концепция).
3. Цифровой этикет. Правила поведения на форуме и в чате.
4. Работа с эмодзи, стикерами и гиперссылками в контексте воспитания и образования.
5. Вдохновляющие идеи: медиа-арт проекты.

## 5.3. Фонд оценочных средств

Защита проекта.

Опорные вопросы при защите проекта:

1. Какова цель вашего творческого проекта?
2. Какие задачи продвигали вас к достижению цели?
3. Какие сложности возникли в процессе выполнения проекта?
4. Каков принцип оформления вашего проекта?
5. Какие основные инструменты и технологии вы использовали?

## 5.4. Перечень видов оценочных средств

1. Тест.
2. Презентация проекта.
3. Конспекты лекций.

## 6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

### 6.1. Рекомендуемая литература

#### 6.1.1. Основная литература

|      | Авторы, составители                                                                                                                               | Заглавие                                                                                | Издательство, год                  |
|------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------|
| Л1.1 | Нагаева И. А.                                                                                                                                     | Арт-информатика: учебное пособие                                                        | Москва, Берлин: Директ-Медиа, 2021 |
| Л1.2 | Лепская Н. А.                                                                                                                                     | Художник и компьютер: учебное пособие                                                   | Москва: Когито-Центр, 2013         |
| Л1.3 | Лаврентьев А. Н.,<br>Жердев Е. В.,<br>Кулешов В. В.,<br>Мясникова Л. Г.,<br>Сазиков А. В.,<br>Бирюков В. Е.,<br>Покровская Л. В.,<br>Левина О. Ю. | Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика: учебник и практикум для вузов | Москва: Юрайт, 2022                |

### 6.3.1 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства

Для освоения дисциплины необходим компьютер с графической операционной системой, офисным пакетом приложений, интернет-браузером, программой для чтения PDF-файлов, программой для просмотра изображений и видеофайлов и программой для работы с архивами.

### 6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

1. Elibrary.ru: электронная библиотечная система : база данных содержит сведения об отечественных книгах и периодических изданиях по науке, технологии, медицине и образованию. Адрес: <http://elibrary.ru>. Режим доступа: Индивидуальный неограниченный доступ.
2. Электронно-библиотечная система «Университетская библиотека онлайн». Адрес: <https://biblioclub.ru>. Режим доступа: Индивидуальный неограниченный доступ.
3. Электронно-библиотечная система издательства «ЛАНЬ». Адрес: [e.lanbook.com](http://e.lanbook.com). Режим доступа: Индивидуальный неограниченный доступ.
4. Образовательная платформа «Юрайт». Адрес: <https://urait.ru>. Режим доступа: Индивидуальный неограниченный доступ.
5. ИС Антиплагиат: система обнаружения заимствований. Адрес: <https://krasspu.antiplagiat.ru>. Режим доступа: Индивидуальный неограниченный доступ.

## 7. МТО (оборудование и технические средства обучения)

Перечень учебных аудиторий и помещений закрепляется ежегодным приказом «О закреплении аудиторий и помещений в

## 8. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Для того, чтобы освоить данную дисциплину, обучающимся следует понимать, что такое творчество, и каким образом можно создавать творческие продукты с помощью цифровых инструментов. Важно знать комплекс цифровых платформ, инструментов, основные графические редакторы, которые позволяют создавать разного рода мультимедиа-проекты. Также не менее важным аспектом цифрового творчества педагога является осознанное отношение к правовым нормам в цифровом мире, а также понимание цифрового этикета. Педагог, работающий с цифровыми технологиями, должен уметь вовлекать детей в безопасное и соответствующее по возрасту цифровое пространство. Поэтому важно изучить правовые аспекты, пройти тест по правовым нормативам, уметь реферировать отдельные части законов, связанные с цифровым творчеством в том числе. Основным итогом практической и самостоятельной деятельности обучающихся является их цифровой проект, который напрямую связан с практической деятельностью педагога изобразительного искусства. Следует грамотно поставить цель, задачи проекта, учитывая законы и моральные нормы. Важно правильно подобрать программное обеспечение и другие ресурсы. Кроме того, внимание нужно уделить организации коммуникации команды проекта в интернет-пространстве, так как это основа для взаимодействия в современном мире и профессиональной деятельности педагога в рамках проектного метода обучения. История медиа-арта и компьютерной графики подается в форме лекции, проверяется тестом, и предназначена для составления коллекции вдохновляющих примеров в рамках практической и самостоятельной работы обучающихся. Обучающимся следует помнить, что все материалы курса, как лекционные, так и практические тесно взаимосвязаны, так что огромное значение имеет активность студента в учебном процессе и посещаемость им занятий. Данный фактор непременно повлияет на итоговую защиту творческого продукта.