

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 12.10.2023 15:24:22
Уникальный идентификатор документа:
f498e59e83f65dd7c7ce7bb8a25cbbabb33ebc58

**Частное образовательное учреждение высшего образования
«Международный Институт Дизайна и Сервиса»
(ЧОУВО МИДиС)**

Кафедра дизайна, рисунка и живописи



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
ЦИФРОВАЯ СКУЛЬПТУРА**

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль): Дизайн среды

Квалификация выпускника: Бакалавр

Форма обучения: очная

Год набора - 2020

Рабочая программа дисциплины «Цифровая скульптура» разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавриата) (утвержденного приказом Министерства образования и науки РФ от 12 августа 2020 г. № 954).

Авторы-составители: Банников В.С., Банникова А.Н.

Рабочая программа утверждена и одобрена на заседании кафедры дизайна, рисунка и живописи. Протокол № 10 от 29.05.2023 г.

Заведующий кафедрой дизайна, рисунка и живописи, кандидат культурологии, доцент



Ю.В. Одношовина

СОДЕРЖАНИЕ

1. Наименование дисциплины (модуля), цели и задачи освоения дисциплины (модуля).....	4
2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы	4
3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы.....	4
4. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу обучающегося с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся.....	5
5. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий	6
6. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю).....	10
7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)	10
8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины (модуля)	10
9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля).....	11
10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения, современных профессиональных баз данных и информационных справочных систем.....	12
11. Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)	13

1. НАИМЕНОВАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ), ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1. Наименование дисциплины

Цифровая скульптура

1.2. Цель дисциплины

В ознакомлении обучающихся с инструментами программы в Zbrush, разработка и создание собственного персонажа средней сложности в стилистике фэнтези с использованием всех изученных инструментов.

1.3. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи, как:

- создание простейших объектов в сцене создавать простые объекты с использованием модификаторов;
- изучение основных инструментов деформации и редактирования 3D-объектов в сцене;
- освоение скульптинга простейших органических объектов.

2. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ), СООТНЕСЕННЫХ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Процесс изучения дисциплины «Цифровая скульптура» направлен на формирование следующих компетенций:

Код и наименование компетенций выпускника	Код и наименование индикатора достижения компетенций
ОК-10 Способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу	ОК-10.1. Формы и типы мышления; особенности абстрактного мышления; основы логики; нормы критического подхода, формы анализа и восприятия информации;
	ОК-10.2. Описывать и анализировать процессы окружающего мира; делать выводы на основании нескольких суждений;
	ОК-10.3. Навыками абстрактного мышления, навыком анализа причинно - следственных связей и синтеза; способностью к восприятию, обобщению и анализу информации, постановке цели и выбору путей её достижения; стремлением к личностному и профессиональному саморазвитию.
ПК-4 Способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	ПК-4.1. Этапы разработки и реализации проектных идей; основные методы дизайн-проектирования (аналитические, композиционные, графические); критически относиться к выбору средств художественного конструирования и проектирования; возможности композиции как средства передачи художественных и эмоциональных особенностей, обладающей четкой стилистической характеристикой; состав требований к дизайн-проекту, порядок их формирования; современные проектные методы, методы формирования вариантов решения задач

	дизайнерского проектирования объектов;
	ПК-4.2. Анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта; составлять техническое задание к дизайн-проекту; находить адекватные и оригинальные решения поставленных композиционно-проектных задач, пользоваться графическими приемами для фиксации результатов предпроектного и проектного исследования;
	ПК-4.3. Культурой проектного мышления; способностью к обобщению, анализу, восприятию информации, постановке целей и задач, выбору путей её достижения; методикой анализа объектов дизайн – проектирования и определения требований к дизайн-проекту; методами дизайн – проектирования; алгоритмом аналитической работы с аналогами. способностью синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта.
ОК-10 Способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу	ОК-10.1. Формы и типы мышления; особенности абстрактного мышления; основы логики; нормы критического подхода, формы анализа и восприятия информации;
	ОК-10.2. Описывать и анализировать процессы окружающего мира; делать выводы на основании нескольких суждений;
	ОК-10.3. Навыками абстрактного мышления, навыком анализа причинно - следственных связей и синтеза; способностью к восприятию, обобщению и анализу информации, постановке цели и выбору путей её достижения; стремлением к личностному и профессиональному саморазвитию.

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Учебная дисциплина «Цифровая скульптура» относится к дисциплинам по выбору вариативной части основной профессиональной образовательной программы по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн среды.

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦАХ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ, ВЫДЕЛЕННЫХ НА КОНТАКТНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ (ПО ВИДАМ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ) И НА САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 2 зачетные единицы, 72 академических часа. Дисциплина изучается на 2 курсе в 4 семестре.

Состав и объем дисциплины и виды учебных занятий

Вид учебной работы	Всего	Разделение по семестрам				
		4	5	6	7	8
Общая трудоемкость, ЗЕТ	20	3	4	2	6	5
Общая трудоемкость, час.	720	108	144	72	216	180
Аудиторные занятия, час.	420	76	68	60	128	88
Лекции, час.	134	30	18	16	40	30
Практические занятия, час.	268	46	50	44	88	58
Самостоятельная работа	300	32	76	12	88	92
Курсовой проект (работа)						
Контроль						
Вид итогового контроля (зачет, экзамен)	Экзамен Зачет с оценкой	-	Зачет с оценкой	Экзамен	Зачет с оценкой	Экзамен

5. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ), СТРУКТУРИРОВАННОЕ ПО ТЕМАМ (РАЗДЕЛАМ) С УКАЗАНИЕМ ОТВЕДЕННОГО НА НИХ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ И ВИДОВ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ

5.1. Содержание дисциплины

Раздел I. Введение в программу в Zbrush

Тема 1.1. Введение в программу в Zbrush

Введение в программу в Zbrush.

Тема 1.2. Основные рабочие области и панели инструментов, навигация и управление объектами в сцене.

Интерфейс. Рабочее пространство LightBox. QuickSave Поликаунт.Верхняя панель инструментов. Боковые панели инструментов

Навигация в сцене. Масштабирование объекта. Вращение объекта. Перемещение объекта.

Проект 1. Создание простейших объектов в сцене. Разбор и освоение интерфейса программы, изучение панелей и библиотек инструментов. Изучение навигации в сцене и блокинг простейших объектов.

Итоговый проект. Разработка и создание собственного персонажа средней сложности. Разработка и создание собственного персонажа средней сложности в стилистике фэнтези с использованием всех изученных инструментов.

Раздел II. Инструменты(TOOL)

Тема 2.1. Изучение основных инструментов деформации и редактирования 3D объектов в сцене.

Subtool. Аутлайнер*. Split. Merge. Extract.

Geometry. Divide. Crease. DynaMesh. ZRemesher. Modify Topology (Mirror and Weld; Del Hidden, Close Holes).

Тема 2.2. Продолжение изучения основных инструментов деформации и редактирования 3d объектов в сцене.

Deformation. Mirror. Инструменты деформации сабтула. Export / Import (fbx/obj). Materials Color. Прimitives(меш). Zshpere.

Проект 1. Создание простейших объектов в сцене. Учимся работать с примитивами, применять инструменты деформации объекта. Скульптинг простейших органических объектов (пропсы).

Раздел III. Кисти

Тема 3.1. Библиотека кистей, настройки и функции.

Кисти. Библиотек кистей. Настройки кисти. Alpha. Strokes. Lazy Mouse. Backface Mask. Polypaint.

Проект 1. Создание простейших объектов в сцене. Изучение библиотеки кистей, настройка кистей. Скульптинг простой модели персонажа по готовому концепту.

Итоговый проект. Разработка и создание собственного персонажа средней сложности. Разработка и создание собственного персонажа средней сложности в стилистике фэнтези с использованием всех изученных инструментов.

5.2. Тематический план

Номера и наименование разделов и тем	Количество часов				
	Общая трудоём- кость	из них			
		Самостоятельная работа	Аудиторные за- нятия	из них	
				Лекции	Практические занятия
4 семестр					
Раздел I. Введение в программу в Zbrush					
Тема 1.1 Введение в программу в Zbrush	12	6	6	2	4
Тема 1.2 Основные рабочие области и панели инструментов, навигация и управление объектами в сцене.	12	6	6	2	4
Итого раздел 1	24	12	12	4	8
РАЗДЕЛ II. ИНСТРУМЕНТЫ(TOOL)					
Тема 2.1. Изучение основных инструментов деформации и редактирования 3D объектов в сцене.	16	8	8	2	6
Тема 2.2. Продолжение изучения основных инструментов деформации и редактирования 3д объектов в сцене.	16	8	8	2	6
Итого раздел II	32	16	16	4	12
РАЗДЕЛ III. КИСТИ					
Тема 3.1. Библиотека кистей, настройки и функции.	16	8	8	2	6
Итого раздел III	16	8	8	2	6
Итого за 4 семестр	72	36	36	10	26

5.3. Лекционные занятия

Тема	Содержание	час.	Формируемые компетенции
РАЗДЕЛ I. ВВЕДЕНИЕ В ПРОГРАММУ В ZBRUSH			
Тема 1.1. Введение в программу в Zbrush	Введение в программу в Zbrush.	2	ОК-10; ПК-4
Тема 1.2. Основные рабочие области и панели инструментов, навигация и управление объектами в сцене.	Интерфейс. Рабочее пространство LightBox. QuickSave Поликаунт. Верхняя панель инструментов. Боковые панели инструментов. Навигация в сцене. Масштабирование объекта. Вращение объекта. Перемещение объекта.	2	ОК-10; ПК-4
РАЗДЕЛ II. ИНСТРУМЕНТЫ(TOOL)			
Тема 2.1. Изучение основных инструментов деформации и редактирования 3D объектов в сцене.	Subtool. Аутлайнер*. Split. Merge. Extract. Geometry. Divide. Crease. DynaMesh. ZRemesher. Modify Topology (Mirror and Weld; Del Hidden, Close Holes).	2	ОК-10; ПК-4
Тема 2.2. Продолжение изучения основных инструментов деформации и редактирования 3D объектов в сцене.	Deformation. Mirror. Инструменты деформации сабтула. Export / Import (fbx/obj). Materials Color. Прimitives(меш). Zshpere.	2	ОК-10; ПК-4
РАЗДЕЛ III. КИСТИ			
Тема 3.1. Библиотека кистей, настройки и функции.	Кисти. Библиотек кистей. Настройки кисти. Alpha. Strokes. Lazy Mouse. Backface Mask. Poly-paint.	2	ОК-10; ПК-4

5.4. Практические занятия

Тема	Содержание	час.	Формируемые компетенции	Методы и формы контроля формируемых компетенций
РАЗДЕЛ I. ВВЕДЕНИЕ В ПРОГРАММУ В ZBRUSH				
Тема 1.1 Введение в программу в Zbrush	Введение в программу в Zbrush.	4	ОК-10; ПК-4	Тестирование
Тема 1.2 Основные рабочие области и панели инструментов, навигация и управление объектами в сцене.	Интерфейс. Рабочее пространство LightBox. QuickSave Поликаунт. Верхняя панель инструментов. Боковые панели инструментов.	4	ОК-10; ПК-4	Тестирование

	Навигация в сцене. Масштабирование объекта. Вращение объекта. Перемещение объекта.			
РАЗДЕЛ II. ИНСТРУМЕНТЫ(TOOL)				
Тема 2.1. Изучение основных инструментов деформации и редактирования 3D объектов в сцене.	Subtool. Аутлайнер*. Split. Merge. Extract. Geometry. Divide. Crease. DynaMesh. ZRemesher. Modify Topology (Mirror and Weld; Del Hidden, Close Holes).	6	ОК-10; ПК-4	Лабораторная работа
Тема 2.2. Продолжение изучения основных инструментов деформации и редактирования 3д объектов в сцене.	Deformation. Mirror. Инструменты деформации сабтула. Export / Import (fbx/obj). Materials Color. Примитивы(меш). Zshpere.	6	ОК-10; ПК-4	Лабораторная работа
РАЗДЕЛ III. КИСТИ				
Тема 3.1. Библиотека кистей, настройки и функции.	Кисти. Библиотек кистей. Настройки кисти. Alpha. Strokes. Lazy Mouse. Backfase Mask. Polypaint.	6	ОК-10; ПК-4	Тестирование, Лабораторная работа

5.5 Самостоятельная работа обучающихся

Тема	Виды самостоятельной работы	час.	Формируемые компетенции	Методы и формы контроля формируемых компетенций
РАЗДЕЛ I. ВВЕДЕНИЕ В ПРОГРАММУ В ZBRUSH				
Тема 1.1 Введение в программу в Zbrush	Изучение лекционного материала по теме. Выполнение тренировочных заданий	6	ОК-10; ПК-4	Лабораторная работа
Тема 1.2 Основные рабочие области и панели инструментов, навигация и управление объектами в сцене.	Изучение лекционного материала по теме. Выполнение тренировочных заданий	6	ОК-10; ПК-4	Лабораторная работа
РАЗДЕЛ II. ИНСТРУМЕНТЫ(TOOL)				
Тема 2.1. Изучение основных инструментов деформации и редактирования 3D объектов в сцене.	Изучение лекционного материала по теме. Выполнение тренировочных заданий	8	ОК-10; ПК-4	Лабораторная работа

Тема 2.2. Продолжение изучения основных инструментов деформации и редактирования 3д объектов в сцене.	Изучение лекционного материала по теме. Выполнение тренировочных заданий	8	ОК-10; ПК-4	Лабораторная работа
РАЗДЕЛ III. КИСТИ				
Тема 3.1. Библиотека кистей, настройки и функции.	Изучение лекционного материала по теме. Выполнение тренировочных заданий	8	ОК-10; ПК-4	Выполнение проекта

6. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)

Фонд оценочных средств (ФОС) по дисциплине «Цифровая скульптура» представлен отдельным документом и является частью рабочей программы.

7. ПЕРЕЧЕНЬ ОСНОВНОЙ И ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ УЧЕБНОЙ ЛИТЕРАТУРЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Печатные издания

1. Графический дизайн. Современные концепции [Текст]: учеб. для вузов / отв. ред. Е.Э. Павловская. - 2-е изд, перераб. и доп. - М.: Юрайт, 2018. - 183 с.

2. Лидвелл У. Универсальные принципы дизайна : 125 способов улучшить юзабилити продукта, повлиять на его восприятие потребителем, выбрать верное дизайнерское решение и повысить эффективность / У. Лидвелл, К. Холден, Дж. Батлер; пер. с англ. А. Мороза. - Москва: Колибри; Азбука-Аттикус, 2019. - 272 с.: ил.

3. Мюллер-Брокманн Йозеф Модульные системы в графическом дизайне: пособие для графических дизайнеров, типографов и оформителей выставок / Йозеф Мюллер-Брокманн; пер. с немец. Л. Якубсона. - 2-е изд. - Издательство Студии Артемия Лебедева: Москва, 2018. - 184 с.: ил.

Электронные издания (электронные ресурсы)

1. Литвина Т. В. Дизайн новых медиа : учебник для вузов / Т. В. Литвина. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Юрайт, 2023. — 181 с. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/515503> (дата обращения: 16.05.2023).

2. Пашкова И. В. Проектирование: проектирование упаковки и малых форм полиграфии : учебное пособие для вузов / И. В. Пашкова. — 2-е изд. — Москва : Юрайт, 2022. — 179 с. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/495775> (дата обращения: 16.05.2023).

3. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для вузов / А. Н. Лаврентьев [и др.] ; под редакцией А. Н. Лаврентьева. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Юрайт, 2023. — 208 с. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/515504> (дата обращения: 16.05.2023).

8. ПЕРЕЧЕНЬ РЕСУРСОВ ИНФОРМАЦИОННО-ТЕЛЕКОММУНИКАЦИОННОЙ СЕТИ «ИНТЕРНЕТ», НЕОБХОДИМЫХ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Для выполнения заданий, предусмотренных рабочей программой используются рекомендованные Интернет-сайты, ЭБС.

Электронные образовательные ресурсы

- Министерство науки и высшего образования Российской Федерации: <https://minobrnauki.gov.ru/>;
- Федеральный портал «Российское образование»: <http://edu.ru/>;
- Информационная система «Единое окно доступа к образовательным ресурсам»: <http://window.edu.ru/>;
- Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов: <http://school-collection.edu.ru/>;
- Федеральный центр информационно-образовательных ресурсов: <http://fcior.edu.ru/>;
- Информационный сервис Microsoft для разработчиков // [Электронный ресурс]: <https://msdn.microsoft.com/ru-ru/default.aspx>.
- Виртуальная академия Microsoft // [Электронный ресурс]: <https://mva.microsoft.com/>.
- Программы дистанционного обучения в НОУ «ИНТУИТ» // [Электронный ресурс]: <http://www.intuit.ru>.
- Образовательная платформа ЮРАЙТ <http://www.urait.ru>

9. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Самостоятельная работа заключается в изучении отдельных тем курса по заданию преподавателя по рекомендуемой им учебной литературе, в подготовке к решению задач и разработке проектов. Самостоятельная творческая работа оценивается преподавателем и/или студентами в диалоговом режиме. Такая технология обучения способствует развитию коммуникативности, умений вести дискуссию и строить диалог, аргументировать и отстаивать свою позицию, анализировать учебный материал.

Тематика практических и самостоятельных работ имеет профессионально-ориентированный характер и непосредственную связь рассматриваемых вопросов с вашей профессиональной деятельностью.

В изучении курса используются интерактивные обучающие методы: развивающей кооперации, метод проектов, которые позволяют формировать навыки совместной (парной и командной) работы (составление алгоритмов, проектирование программных решений, разработка и отладка программ), а также строить профессиональную речь, деловое общение.

Оценивание Вашей работы на занятиях организовано 1) в форме текущего контроля, в рамках которого вы решите множество задач возрастающей сложности; 2) для проведения промежуточной аттестации организовано контрольное тестирование и выполнение проекта.

В подготовке самостоятельной работы преподаватель:

- учит работать с учебниками, технической литературой (в том числе на английском языке), специализированными веб-ресурсами
- развивает навыки самостоятельной постановки задач и выполнения всех этапов разработки программного решения;
- организует текущие консультации;
- знакомит с системой форм и методов обучения, профессиональной организацией труда, критериями оценки ее качества;
- организует разъяснения домашних заданий (в часы практических занятий);
- консультирует по самостоятельным творческим проектам учащихся;
- консультирует при подготовке к научной конференции, написании научной статьи, и подготовке ее к печати в сборнике студенческих работ;

Вместе с тем преподаватель организует системный контроль выполнения студентами графика самостоятельной работы; проводит анализ и дает оценку работы студентов в ходе самостоятельной работы.

Результаты своей работы вы можете отследить в личном кабинете электронно-информационной системы (веб-портал института), к чему имеют доступ и ваши родители

10. ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ПРИ ОСУЩЕСТВЛЕНИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ), ВКЛЮЧАЯ ПЕРЕЧЕНЬ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ, СОВРЕМЕННЫХ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ БАЗ ДАННЫХ И ИНФОРМАЦИОННЫХ СПРАВОЧНЫХ СИСТЕМ

Перечень информационных технологий:

Платформа для презентаций Microsoft powerpoint;
Онлайн платформа для командной работы Miro;
Текстовый и табличный редактор Microsoft Word;
Портал института <http://portal.midis.info>

Перечень программного обеспечения:

1С: Предприятие. Комплект для высших и средних учебных заведений (1С – 8985755)
Mozilla Firefox
Adobe Reader
Windows 10
Eset NOD32
Adobe Illustrator
Adobe InDesign
Adobe Photoshop
ARCHICAD 24
Blender
DragonBonesPro
Krita
PureRef
ZBrush 2021 FL
Microsoft Office 2016
Google Chrome

Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы

«Гарант аэро»
КонсультантПлюс
Научная электронная библиотека «Elibrary.ru».

Сведения об электронно-библиотечной системе

№ п/п	Основные сведения об электронно-библиотечной системе	Краткая характеристика
1.	Наименование электронно-библиотечной системы, представляющей возможность круглосуточного дистанционного индивидуального доступа для каждого обучающегося из любой точки, в которой имеется доступ к сети Интернет, адрес в сети Интернет	Образовательная платформа ЮРАЙТ http://www.urait.ru

11. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКАЯ БАЗА, НЕОБХОДИМАЯ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)

№ п/п	Наименование оборудованных учебных аудиторий, аудиторий для практических занятий	Перечень материального оснащения, оборудования и технических средств обучения
1.	Лаборатория разработки веб-приложений № 329 (Лаборатория для проведения занятий всех видов, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации)	<i>Материальное оснащение, компьютерное и интерактивное оборудование:</i> Компьютер Плазменная панель Столы компьютерные Стулья Стол преподавателя Стул преподавателя Доска магнитно-маркерная Доска для объявлений Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС, выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».
2.	Библиотека. Читальный зал № 122	<i>Материальное оснащение, компьютерное и интерактивное оборудование:</i> Автоматизированные рабочие места библиотекарей Автоматизированные рабочие места для читателей Принтер Сканер Стеллажи для книг Кафедра Выставочный стеллаж Каталожный шкаф Посадочные места (столы и стулья для самостоятельной работы) Стенд информационный Условия для лиц с ОВЗ: Автоматизированное рабочее место для лиц с ОВЗ Линза Френеля Специальная парта для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата Клавиатура с нанесением шрифта Брайля Компьютер с программным обеспечением для лиц с ОВЗ Световые маяки на дверях библиотеки Тактильные указатели направления движения Тактильные указатели выхода из помещения Контрастное выделение проемов входов и выходов из помещения Табличка с наименованием библиотеки, выполненная шрифтом Брайля

		Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС, выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».
--	--	---