Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 12.10.2023 14:54:15
Уникальный программный ключ:
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb33ebc58

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

Кафедра дизайна, рисунка и живописи

УТВЕРЖДАЮ
Ректор
_____М.В. Усынин
«29» мая 2023 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
ОСНОВЫ ГРАФИКИ В ДИЗАЙНЕ

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль): Дизайн среды
Квалификация выпускника: Бакалавр
Форма обучения: очная
Год набора – 2020

Челябинск 2023

Рабочая программа дисциплины Основы графики в дизайне 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).

Автор-составитель: Одношовина Ю.В.

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры дизайна, рисунка и живописи, протокол № 10 от 29 мая 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 7

4. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся 7

5. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий.....7

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).....11

8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины (модуля) 11

9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля).....12

10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения, современных профессиональных баз данных и информационных справочных систем 13

11. Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю) 12

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

1.1. Наименование дисциплины

Основы графики в дизайне

1.2. Цель дисциплины

Овладение студентами навыков работы с цифровой графикой.

1.3. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:
- изучить принципы работы с цифровой графикой
- строить объекты в перспективе
- уметь изображать различные поверхности и материалы
- проводить анализ и работать с референсами
- делать скетчи
- делать финальный рендер сложных игровых объектов

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

Процесс изучения дисциплины «Основы графики в дизайне» направлен на формирование следующих компетенций:

Код и наименование компетенций выпускника	Код и наименование индикатора достижения компетенций
ОК-10. Способностью 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 суждении;
	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.
ОПК-1. Способность владеть рисунком, умение использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка	ОПК-1.1. Технологию и технику рисунка; основы строения конструкций и пространств; пластическую анатомию человека; методы приложения приемов графики к задачам дизайн - проектирования; объемно-пространственные и эмоционально-психологические основы изобразительной информации в рисунке; графические материалы, их свойства и возможности; порядок анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту;
	ОПК-1.2. -Использовать рисунок в практике составления композиции и перерабатывать их в направлении проектирования дизайн - объекта;

	грамотно рисовать с натуры, по памяти, по представлению, по воображению, различными графическими материалами; пользоваться графическими техниками и композиционными приемами при проектировании дизайн - объектов; использовать рисунок как средство познания при изучении, наблюдении, исследовании окружающего мира; изображать объекты предметного мира, пространство и человеческую фигуру на основе знания их строения и конструкции; грамотно рисовать с натуры объекты реальной действительности, анализировать и выявлять формообразующие, конструктивные, декоративные, стилевые, формальные, пластические, ритмические и иные качества и закономерности; использовать различные графические материалы и технические приемы рисования; методы формирования вариантов решения задач дизайнерского проектирования объектов;
	ОПК-1.3. Навыками линейно-конструктивного построения; принципами выбора техники исполнения конкретного рисунка; методами изобразительного языка академического рисунка; приемами выполнения работ в графическом материале; пространственным и аналитическим мышлением; навыками работы графическими материалами; рисунком и умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта; навыками ведения анализа структуры, конструкции, формы натурных объектов.
ОПК-4. Способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн - проектировании	ОПК-4.1. Основные законы шрифтовых композиций, типологию и методы построения шрифтовых знаков; взаимозависимость параметров типографического оформления: рисунка и размера шрифта; приемы организации элементов текста; способы анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; информационные процессы, системы, ресурсы и технологии; - системное и прикладное программное обеспечение информационных технологий, применяемые в дизайне; графические пакеты компьютерных программ в дизайне; принципы работы программы; критерии выбора программы для решения поставленной задачи; основные способы и этапы построения изображения;

	ОПК-4.2. Создавать шрифтовые композиций на плоскости согласно поставленным задачам; самостоятельно выбирать композиционные и технические средства для достижения оптимального композиционного и художественного решения; самостоятельно выбирать и анализировать необходимый материал для выбранной темы; выбирать и рационально использовать конкретные компьютерные технологии в практике; осуществлять обмен информации между различными программными средствами; использовать существующие графические пакеты для разработки удобных графических приложений; решать проектно-художественные задачи, опираясь на компьютерные технологии в дизайне;
	ОПК-4.3. Методами анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; способами определения спецификаций требований к дизайн-проекту, порядка их формирования; - методами формирования вариантов решения задач дизайнерского проектирования; современной шрифтовой культурой; композиционными и техническими средствами для достижения оптимального композиционного и художественного решения; навыками самоорганизации и навыками самостоятельной работы; навыками решения проектно-художественных задач, опираясь на компьютерные технологии в дизайне.
ПК-1. Способностью владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием, художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями	ПК-1.1. Технологию и технику рисунка; основы строения конструкций и пространств; методы приложения приемов графики к задачам дизайн - проектирования; объемно-пространственные и эмоционально-психологические основы изобразительной информации в рисунке; графические материалы, их свойства и возможности; порядок анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; систему технологий макетирования и моделирования, применяемых в дизайне; методы формирования вариантов решения задач дизайнерского проектирования объектов средствами макетирования и моделирования;
	ПК-1.2. Грамотно рисовать с натуры, по памяти, по представлению, по воображению, различными графическими материалами; использовать рисунок как средство познания при изучении, наблюдении, исследовании окружающего мира; использовать рисунок для составления композиции; пользоваться графическими техниками и композиционными приемами при проектировании дизайн - объектов; использовать различные графические материалы и технические приемы рисования; применять различные макетные технологии;

	ПК-1.3. Навыками работы с макетными материалами; навыками линейно-конструктивного построения; принципами выбора техники исполнения конкретного рисунка; рисунком и приемами работы с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями; способностью к пространственному аналитическому мышлению.

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Учебная дисциплина «Основы графики в дизайне» относится к вариативной части обязательных дисциплин 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 ОБУЧАЮЩИХСЯ С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ (ПО ВИДАМ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ) И НА САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 3 зачетных единиц, 108 академических часов. Дисциплина изучается на 2 курсе, 3 семестре.

Состав и объем дисциплины и виды учебных занятий

Вид учебных занятий	Всего	Разделение по семестрам
		3
Общая трудоемкость, ЗЕТ	**3**	**3**
Общая трудоемкость, час.	**108**	**108**
Аудиторные занятия, час.	**34**	**34**
Лекции, час.	10	10
Практические занятия, час.	24	24
Самостоятельная работа	**74**	**74**
Курсовой проект (работа)	-	-
Контрольные работы	-	-
Вид итогового контроля (зачет, экзамен)	экзамен	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

Тема 1. Основы цифрового рисунка. Виды перспектив. Построение объектов в одноточечной перспективе. Построение предметов в 2-х и 3-х точечной перспективе. Построение сложных предметов в перспективе.

Тема 2. Обрубовка. Упрощение сложных объектов до примитивов. Построение примитивов в перспективе.

Тема 3. Построение сложной композиции в перспективе. Построение простого интерьера в перспективе. Построение экстерьера в перспективе.

Тема 4. Основы стилизации. Выделение физических особенностей объекта. Гипертрофия и деформация форм.

Тема 5. Рендер материалов. Понятие окклюзия, свет, тень, эффект Френеля. Виды поверхностей и их свойства. Рисование самых распространенных игровых материалов.
Тема 6. Пайплайн в работе художника. Принципы работы с референсами**.** Работа от пятна и от линии. Упрощение и ускорение работы над рендером объектов.
Тема 7. Работа со сложной формой. Работа с референсами. Скетчинг. Свет, тень, отраженный свет, оклюжен. Цвет и материалы.
Тема 8. Презентация проектов. Сайты для оформления портфолио. Оформление работы. Элементы для оформления. Верстка, расположение элементов на листе.

5.2. Тематический план

Номера и наименование разделов и тем	Количество часов				
	Общая трудоёмкость	из них			
		Самостоятельная работа	Аудиторные занятия	из них	
				Лекции	Практические занятия
3 семестр					
Тема 1. Основы цифрового рисунка	8	4	4	2	2
Тема 2. Обрубовка	8	4	4	2	2
Тема 3. Построение сложной композиции в перспективе	12	8	4	2	2
Тема 4. Основы стилизации	12	8	4	2	2
Тема 5. Рендер материалов	22	18	4	2	2
Тема 6. Пайплайн в работе художника	10	8	2	-	2
Тема 7. Работа со сложной формой	30	20	10	-	10
Тема 8. Презентация проектов	6	4	2	-	2
Экзамен					
Всего по дисциплине	**108**	**74**	**34**	**10**	**24**
Всего зачетных единиц	**3**				

5.3. Лекционные занятия

Тема	Содержание	часы	Формируемые компетенции
Тема 1. Основы цифрового рисунка.	Виды перспектив. Построение объектов в одноточечной перспективе. Построение предметов в 2-х и 3-х точечной перспективе. Построение сложных предметов в перспективе.	2	ОК-10, ОПК-1, ОПК-4, ПК-1
Тема 2. Обрубовка.	Упрощение сложных объектов до примитивов. Построение примитивов в перспективе.	2	ОК-10, ОПК-1, ОПК-4, ПК-1
Тема 3. Построение сложной композиции в перспективе.	Построение простого интерьера в перспективе. Построение экстерьера в перспективе.	2	ОК-10, ОПК-1, ОПК-4, ПК-1

Тема 4. Основы стилизации.	Выделение физических особенностей объекта. Гипертрофия и деформация форм.	2	ОК-10, ОПК-1, ОПК-4, ПК-1
Тема 5. Рендер материалов.	Понятие окклюзия, свет, тень, эффект Френеля. Виды поверхностей и их свойства. Рисование самых распространенных игровых материалов.	2	ОК-10, ОПК-1, ОПК-4, ПК-1

5.4. Практические занятия

Тема	Содержание	час.	Формируемые компетенции	Методы и формы контроля формируемых компетенций
Тема 1. Основы цифрового рисунка.	1. Построение куба, пирамиды, цилиндра в одноточечной перспективе 2. Построение куба, пирамиды, цилиндра в двухточечной перспективе 3. Построение куба, цилиндра и пирамиды в трехточечной перспективе.	2	ОК-10, ОПК-1, ОПК-4, ПК-1	Практические задания
Тема 2. Обрубовка.	Упрощение сложного объекта методом обрвубоки и выявления основных форм, плоскостей.	2	ОК-10, ОПК-1, ОПК-4, ПК-1	Практические задания
Тема 3. Построение сложной композиции в перспективе.	Построить экстерьер и интерьер одного и того же окружения.	2	ОК-10, ОПК-1, ОПК-4, ПК-1	Практические задания
Тема 4. Основы стилизации.	Деформация простых объектов: куб, цилиндр, пирамида.	2	ОК-10, ОПК-1, ОПК-4, ПК-1	Практические задания
Тема 5. Рендер материалов.	Работа с изображением материалов: дерево, камень, металл, стекло и т.д.	2	ОК-10, ОПК-1, ОПК-4, ПК-1	Практические задания
Тема 6. Пайплайн в работе художника.	Разработать пайпалайн для рендера материалов.	2	ОК-10, ОПК-1, ОПК-4, ПК-1	Практические задания
Тема 7. Работа со сложной формой.	Создать игровой объект, принадлежащий определенному персонажу. Собрать референсы, сделать скетчи.	10	ОК-10, ОПК-1, ОПК-4, ПК-1	Практические задания

Тема 8. Презентация проектов.	Оформить все работы в виде кейсов для размещения в портфолио	2	ОК-10, ОПК-1, ОПК-4, ПК-1	Практические задания

5.5. Самостоятельная работа обучающихся

Тема	Виды самостоятельной работы	час.	Формируемые компетенции	Методы и формы контроля формируемых компетенций
Тема 1. Основы цифрового рисунка.	Построить в перспективе предмет мебели: стул, стол, кресло, диван. Построить в 2-х точечной перспективе чайник, кружку.	4	ОК-10, ОПК-1, ОПК-4, ПК-1	Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия.
Тема 2. Обрубовка.	Сделать обрубовку из любого объекта: обувь, чайник и т.д.	4	ОК-10, ОПК-1, ОПК-4, ПК-1	Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия.
Тема 3. Построение сложной композиции в перспективе.	Построить экстерьер и интерьер одного и того же окружения.	8	ОК-10, ОПК-1, ОПК-4, ПК-1	Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия.
Тема 4. Основы стилизации.	Стилизовать предмет мебели.	8	ОК-10, ОПК-1, ОПК-4, ПК-1	Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия.
Тема 5. Рендер материалов.	Нарисовать сложный предмет и сделать его из материала: стекло, желе, золото, кристалл, лава и т.д.	18	ОК-10, ОПК-1, ОПК-4, ПК-1	Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия.
Тема 6. Пайплайн в работе художника.	Разработать пайпалайн для рендера материалов.	8	ОК-10, ОПК-1, ОПК-4, ПК-1	Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия.
Тема 7. Работа со сложной формой.	Создать игровой объект, принадлежащий определенному персонажу. Сделать финальный рендер.	20	ОК-10, ОПК-1, ОПК-4, ПК-1	Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия.
Тема 8. Презентация проектов.	Оформить все работы в виде кейсов для размещения в портфолио	4	ОК-10, ОПК-1, ОПК-4, ПК-1	Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия.

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

Фонд оценочных средств (ФОС) по дисциплине «Основы графики в дизайне» представлен отдельным документом и является частью рабочей программы.

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

Печатные издания

1.Беляева, С.Е. Спецрисунок и художественная графика [Текст]: учебник / С.Е. Беляева. - М.: Академия, 2014. - 240с.: ил.

2.Меркулова, Л.А. Пропедевтика. Общая композиция [Текст]: учеб. для вуза / Л.А. Меркулова, М.Е. Ёлочкин. - М.: Академия, 2016. - 205с.: ил.

3.Тихонов, С.В. Рисунок [Текст]: учеб.пособие для вузов / С.В. Тихонов, В.Г. Демьянов, В.Б. Подрезков. - 2-е изд. - М.: Архитектура-С, 2016. - 296 с.: ил.

Электронные издания (электронные ресурсы)

1. Воронова, И. В. Основы композиции: учебное пособие для вузов / И. В. Воронова. — 2-е изд. — Москва: Юрайт, 2020. — 119 с. — (Высшее образование). — Текст: электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/456767 (дата обращения: 14.05.2020).

2. Скакова, А. Г. Рисунок и живопись: учебник для вузов / А. Г. Скакова. — Москва: Юрайт, 2020. — 164 с. — (Высшее образование). — Текст: электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/456665 (дата обращения: 14.05.2020).

Дополнительные источники *(при необходимости)*

1.Бесчастнов, Н.П. Графика натюрморта [Текст]: учеб. пособие для вузов / Н.П. Бесчастнов. - М.: ВЛАДОС, 2017. - 255с.: ил.

2.Бесчастнов, Н.П. Графика пейзажа [Текст]: учеб. пособие для вузов / Н.П. Бесчастнов. - М.: Владос, 2005. - 301 с.: ил.

3.Бесчастнов, Н.П. Изображение растительных мотивов [Текст]: учеб. пособие для вузов / Н.П. Бесчастнов. - М.: ВЛАДОС, 2004. - 176 с.: ил.

4.Бесчастнов, Н.П. Черно-белая графика [Текст]: учеб. пособие для вузов / Н.П. Бесчастнов. - М.: ВЛАДОС, 2005. - 271с.: ил.

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/;

•Справочно-правовая система "ГАРАНТ" http://www.i-exam.ru

•Образовательная платформа «Юрайт»: https://urait.ru

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

Дисциплина «Основы графики в дизайне» обладает огромным профессиональным потенциалом, изучение её основ способствует формированию общей и профессиональной культуры обучающегося, обеспечивает профессиональную подготовку, развивает его мировоззрение, формирует общекультурные компетенции, касающиеся личностных и гражданских качеств.

Предметом изучения дисциплины являются методы, правила и приемы цифрового художника, используемые в процессе работы над игровыми проектами.

Цель дисциплины - овладение студентами навыков работы с цифровой графикой.

Основные задачи дисциплины – изучить принципы работы с цифровой графикой, строить объекты в перспективе, уметь изображать различные поверхности и материалы, проводить анализ и работать с референсами, делать скетчи, делать финальный рендер сложных игровых объектов

Структура дисциплины включает в себя лекционные, практические занятий и самостоятельную работу обучающихся.

Для организации самостоятельной работы разработаны методические указания в форме рабочей тетради.

Работа с тетрадью включает:

- заполнение свободных строк в теоретической части каждой темы (дать определение, назвать, написать формулу и т. д.)
- решение задач и выполнение заданий
- выполнение домашних заданий по рабочей тетради.

При подготовке к экзамену следует обратить внимание на содержание основных разделов дисциплины, определение основных понятий курса, методик расчета основных экономических показателей. Для организации самостоятельной работы необходимы следующие условия:

- готовность студентов к самостоятельному труду;
- наличие и доступность необходимого учебно-методического и справочного материала;
- консультационная помощь.

Формы самостоятельной работы студентов определяются при разработке рабочих программ учебных дисциплин содержанием учебной дисциплины, учитывая степень подготовленности студентов.

Самостоятельная работа может осуществляться индивидуально или группами студентов в зависимости от цели, объема, конкретной тематики самостоятельной работы, уровня сложности, уровня умений студентов.

Контроль результатов внеаудиторной самостоятельной работы студентов может осуществляться в пределах времени, отведенного на обязательные учебные занятия по дисциплине, может проходить в письменной, устной или смешанной форме.

Виды самостоятельной работы студентов:

- Выполнение домашних заданий.

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
Eset NOD32
Windows 10
Adobe Illustrator
Adobe InDesign
Adobe Photoshop
ARCHICAD 24
Blender
DragonBonesPro
Krita
PureRef
ZBrush 2021 FL
Microsoft Office 2016
На первых 4 + преподавательский
САПР Грация
САПР Assyst
Google Chrome
«Балаболка»
NVDA.RU

Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы

1. «Гарант аэро»
2. КонсультантПлюс
3. 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»: https://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 компьютерного дизайна № 332	Лаборатория компьютерного дизайна 332 (Аудитория для проведения занятий всех видов, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации) *Материальное оснащение, компьютерное и интерактивное оборудование:* Компьютер Плазменная панель Стол компьютерный Стулья Стол преподавателя Стул преподавателя Доска магнитно-маркерная Доска для объявлений
2.	Библиотека Читальный зал № 122	*Материальное оснащение, компьютерное и интерактивное оборудование:* 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».