

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 16.10.2023 15:39:44
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
ПЛАКАТНАЯ И РЕКЛАМНАЯ ГРАФИКИ**

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль): Графический дизайн
Квалификация выпускника: Бакалавр
Форма обучения: очная
Год набора - 2020

Рабочая программа дисциплины «Плакатная и рекламная графика» 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: Дедкова А.А.

Рабочая программа рассмотрена 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	5
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	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)	8
7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)	8
8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины (модуля)	8
9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)	10
10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения, современных профессиональных баз данных и информационных справочных систем	11
11. Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)	11

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

1.1. Наименование дисциплины

Плакатная и рекламная графики

1.2. Цель дисциплины

- формирование знаний об исторических и современных тенденциях становления плакатной и рекламной графики,
- развития умения и навыков по созданию и воплощению творческих концепций в форме плакатной и рекламной графики.

1.3. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать следующие задачи:

- усвоение знаний об истории возникновения и становления искусства плаката в контексте типологии жанра;
- усвоение знаний о национальных школах искусства плаката, а также о современных тенденциях развития дизайна плаката;
- изучение основных композиционных принципов и художественных средств выразительности, свойственных жанру плаката;
- изучение диапазона выразительных средств искусства плаката, основных принципов применения специфики графических средств выразительности в плакатной графике;
- формирование умения интеграции разнохарактерных элементов изображения и шрифта в плакатной и рекламной графике в одной двухмерной плоскости композиции.

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

Процесс изучения дисциплины «Плакатная и рекламная графики» направлен на формирование следующих компетенций:

Код и наименование компетенций выпускника	Код и наименование индикатора достижения компетенций
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 фиксирования результатов пред-проектного 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.
ПК-7 Способность выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале	ПК-7.1. основные правила и принципы разработки технологических процессов изготовления продукции и объектов в сфере профессиональной деятельности; различные подходы к решению композиционных задач при помощи макетирования; технологии макетирования, применяемые в дизайне; основные способы конструирования объектов дизайна; прогрессивные методы обработки и современные материалы, используемые в дизайне;
	ПК-7.2. Применять различные способы обработки материалов; грамотно работать с чертежами будущего объекта; применять технологии проектирования объектов, соответствующих изделий, необходимых при создании промышленных объектов; реализовать художественный замысел в практической деятельности; осуществлять поиск и анализировать информацию, необходимую для решения проектных задач; использовать свойства и пластику материала при проектировании формы объекта; осуществлять выбор средств и приемов макетирования.
	ПК-7.3. Навыками выполнения эталонных образцов объекта дизайна или его отдельных элементов в макете, материале.

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Учебная дисциплина «Плакатная и рекламная графики» относится к дисциплинам обязательной части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Графический дизайн.

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 3 курсе, 6 семестре.

Состав и объем дисциплины и виды учебных занятий

Вид учебных занятий	Всего	Разделение по семестрам
		6
Общая трудоемкость, ЗЕТ	3	3
Общая трудоемкость, час.	108	108
Аудиторные занятия, час.	30	30
Лекции, час.	6	6
Практические занятия, час.	24	24
Самостоятельная работа	78	78
Курсовой проект (работа)	-	-
Контрольные работы	-	-
Вид итогового контроля (зачет, экзамен)	зачет	зачет

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. Инди-игры (independent video game). Понятие инди-игры. Инди-разработчики и в чем их отличие от крупных компаний. Особенности инди-проектов

Тема 2. Различные визуальные решения графики в играх. Примеры игр с авторской графикой. Работа над собственным сюжетом игры. Поиск наилучшего визуального стиля для проекта. Работа с референсами и рефбордами.

Тема 3. Разработка персонажа. Выбор стиля. Поиск силуэта. Уточнение форм, наполнение и особенности. Цветовая палитра. Работа с эмоциями персонажа.

Тема 4. Разработка окружения. Поиск настроения проекта. Работа с поиском композиции, тоном и светом. Цветовое решение.

Тема 5. Оформление портфолио. Оформление проекта для размещения в портфолио.

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
8 семестр					
Раздел I. Организация (предприятие) как субъект предпринимательской деятельности					
Тема 1. Инди-игры (independent video game).	2	-	2	2	-
Тема 2. Различные визуальные решения графики в играх.	22	12	10	4	6
Тема 3. Разработка персонажа.	30	24	6	-	6
Тема 4. Разработка окружения.	38	32	6	-	6
Тема 5. Оформление портфолио.	16	10	6	-	6
Зачет					
Всего по дисциплине	108	78	30	6	24
Всего зачетных единиц	3				

5.3. Лекционные занятия

Тема	Содержание	часы	Формируемые компетенции
Тема 1. Инди-игры (independent video game).	Понятие инди-игры. Инди-разработчики и в чем их отличие от крупных компаний. Особенности инди-проектов	2	ПК-4; ПК-7
Тема 2. Различные визуальные решения графики в играх.	Примеры игр с авторской графикой. Работа над собственным сюжетом игры. Поиск наилучшего визуального стиля для проекта. Работа с референсами и рефбордами.	4	ПК-4; ПК-7

5.4. Практические занятия

Тема	Содержание	час.	Формируемые компетенции	Методы и формы контроля формируемых компетенций
Тема 2. Различные визуальные решения графики в играх	Придумать сюжет собственной игры. Собрать референсы на стиль.	6	ПК-4; ПК-7	Практические задания
Тема 3. Разработка персонажа.	Сбор референсов. Скетчинг и поиск силуэта. Выбор нескольких стилизованных решений.	6	ПК-4; ПК-7	Практические задания
Тема 4. Разработка окружения.	Сбор референсов. Скетчинг окружения для игрового уровня. Поиск через пятно и тон.	6	ПК-4; ПК-7	Практические задания
Тема 5. Оформление портфолио.	Верстка кейса для портфолио. Оформление презентации для защиты.	6	ПК-4; ПК-7	Практические задания

5.5. Самостоятельная работа обучающихся

Тема	Виды самостоятельной работы	час.	Формируемые компетенции	Методы и формы контроля формируемых компетенций
Тема 2. Различные визуальные решения графики в играх	Придумать сюжет собственной игры. Собрать референсы на стиль.	12	ПК-4; ПК-7	Проверка домашнего задания. Устный ответ на практическом занятии. Просмотр работы во время практического занятия.
Тема 3. Разработка персонажа.	Сбор референсов. Скетчинг и поиск силуэта. Выбор нескольких стилизованных решений. Работа с	24	ПК-4; ПК-7	Проверка домашнего задания. Устный ответ на практическом занятии. Просмотр работы

	цветовым решением. Скетчинг эмоций персонажа. Итоговый рендер персонажа в наиболее удачном стиле.			во время практического занятия.
Тема 4. Разработка окружения.	Сбор референсов. Скетчинг окружения для игрового уровня. Поиск через пятно и тон. Варианты различных локаций. Поиск цветового решения. Варианты вида локации, с учетом изменения освещения или времени года. Итоговый рендер в выбранном стиле.	32	ПК-4; ПК-7	Проверка домашнего задания. Устный ответ на практическом занятии. Просмотр работы во время практического занятия.
Тема 5. Оформление портфолио.	Верстка кейса для потфолио. Оформление презентации для защиты.	10	ПК-4; ПК-7	Проверка домашнего задания. Устный ответ на практическом занятии. Просмотр работы во время практического занятия.

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

Фонд оценочных средств (ФОС) по дисциплине «Плакатная и рекламная графика» представлен отдельным документом и является частью рабочей программы.

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

Печатные издания

1.Адамс, Шон Словарь цвета для дизайнеров [Текст] / Ш. Адамс; предисл. Джессики Хелфанд; пер. с англ. Н. Томашевской. - М.: КоЛибри; Азбука-Аттикус, 2017. - 256с.: ил.

2.Клиффорд, Д. Иконы графического дизайна [Текст] / Д. Клиффорд. - М.: Эксмо, 2015. - 240 с.: ил.

3.Поляков, В.А. Разработка и технологии производства рекламного продукта [Текст]: учеб. и практикум для бакалавриата / В.А. Поляков, А.А. Романов. - М.: Юрайт, 2016. - 502с.: 16л.ил.

4.Ученова, В. В. История рекламы [Текст]: учеб. для вузов / В.В. Ученова, Н.В. Старых. - 3-е изд. перераб. и доп. - М. : Юнити-Дана, 2008. - 495с.

5.Хеллер, С. IDEA BOOK. Графический дизайн [Текст] / С. Хеллер, Г. Андерсон. - СПб: Питер, 2017. - 120с.: ил.

Дополнительные источники (при необходимости)

1. Бабурина, Н.И. Россия-XX век. История страны в плакате: альбом / Н.И. Бабурина. - М.: Панорама, 2000. - 256с.: ил.
2. Бхаскаран, Лакшми. Анатомия дизайна: реклама, книги, газеты, журналы [Текст] /Л. Бхаскаран; Пер.с англ.-М.: АСТ: Астрель, 2006. -256с.
3. Кнабе, Г. А. Энциклопедия дизайнера печатной продукции [Текст] / Г.А. Кнабе. - СПб.: Диалектика, 2006. - 736с.: ил.
4. Кудин, П. А. Психология восприятия и искусство плаката [Текст] / П.А. Кудин и др. - М.: Плакат, 1987. - 208с.
5. Лукьянов, М. В. Искусство плаката [Текст] / М.В. Лукьянов. - М.: Юный художник, 2003. - 32с.
6. Modern Dog: 20years of poster art [Текст] Модерн Дог: 20 лет в искусстве плаката: альбом; кн.на англ.яз. - San Francisco, California : Chronicle Books, 2008. - 160с.
7. Московские плакатисты [Текст] / авт.-сост. Т.В. Михайлова. - М.: Советский художник, 1982. - 159 с.
8. Самара, Т. Создавая и ломая сетку. Мастерская графического дизайна [Текст] / авт.-сост Т. Самара. - М.: РИП-холдинг, 2005. - 207с.: ил. - (Книжки с кАРТинками).
9. Серов, С. Дан Райзингер: альбом [Текст] / С. Серов. - М. Alma mater, 2008. - 128с.
10. Серов, С. Польская школа плаката [Текст]: альбом / С. Серов, К. Дыдо. - М.: Alma mater, 2008. - 300с.: ил. - (Парадигмы графического дизайна).
11. Серов, С. Юрий Гулитов: альбом [Текст] / С. Серов. - М.: Alma mater, 2007. - 132с.
12. Сетки. Креативные решения для графических дизайнеров [Текст] / введ. Л. Робертс. - М.: РИП-холдинг, 2009. - 224с.
13. Стоун, Т. Л. Дизайн цвета. Практикум [Текст]: практическое руководство по применению цвета в графическом дизайне / Т.Л. Стоун, С. Адамс, Н. Мориока. - М.: РИП-холдинг, 2006. - 240с.: 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 издания (электронные ресурсы)

1. Поляков, В. А. Разработка и технологии производства рекламного продукта: учебник и практикум для вузов / В. А. Поляков, А. А. Романов. — Москва: Юрайт, 2019. — 514 с. — (Бакалавр. Академический курс). — Текст: электронный // ЭБС
2. Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/432145> (дата обращения: 14.05.2020).
3. Образовательная платформа «Юрайт»: <https://urait.ru>

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

Дисциплина «Плакатная и рекламная графики» 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 - научить студентов работать с авторскими проектами, разрабатывать собственное стилистическое решение для проекта.

Основные задачи дисциплины – изучить принципы работы над инди-проектом, разрабатывать игровые концепции, выбирать подходящее по стилю визуальное решение для проекта, проводить анализ проекта и работать с референсами, делать скетчи, делать финальный рендер сложных игровых объектов

Структура дисциплины включает в себя лекционные, практические занятия 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 определены в разделе 5.5.

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 оборудо- ванных учебных аудиторий, аудиторий для практических занятий	Перечень материального оснащения, оборудова- ния и технических средств обучения
1.	Лаборатория компьютерно- го дизайна № 332	Лаборатория компьютерного дизайна 332 (Аудитория 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 Стол компьютерный 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	Библиотека. Читальный зал с выходом в Интернет № 122 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 с выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет». <i>Программное обеспечение</i> 1С: Предприятие. Комплект для высших и средних учебных заведений (1С – 8985755) Mozilla Firefox Adobe Reader ESET Endpoint Antivirus Microsoft™ Windows® 10 (DreamSpark Premium Electronic Software Delivery id700549166) Microsoft™ Office® Google Chrome «Балаболка» NVDA.RU «Гарант аэро» КонсультантПлюс
--	--	--