

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 16.10.2023 15:33:26
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): Графический дизайн
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).

Автор-составитель: Турковский А.А.

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	6
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)	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.....	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
ОПК-3 Способность обладать начальными профессиональными навыками скульптора, приемами работы в макетировании и моделировании	ОПК-3.1 Закономерности художественного творчества; технику работы в материалах; методы приложения средств и приемов в скульптуре к задачам дизайн-проектирования; объемно-пространственные и эмоционально-психологические основы скульптурной пластики; приемы работы в макетировании и моделировании;
	ОПК-3.2 Решать практические проектно-исследовательские задачи средствами макетирования; применять в процессе макетирования разнообразные технологии и материалы; решать практические проектно-исследовательские задачи средствами моделирования; применять знание в творческих задачах; создавать пластическое и стилистическое единство в проектах; выявлять пластико-ритмическое, декоративные, стилевые и другие качества и закономерности;
	ОПК-3.3 Приемами работы в макетировании и моделировании; методами изобразительного языка академической скульптуры; ведением анализа структуры, конструкции, формы натуральных объектов; изображением объектов в объеме; объемно-пространственными и эмоционально-психологическими основами скульптурной пластики.
ОПК-4 Способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные	ОПК-4.1. Основные законы шрифтовых композиций, типологию и методы построения шрифтовых знаков; взаимозависимость параметров типографического

технологии, применяемые в дизайн-проектировании	<p>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;</p> <p>ОПК-4.2. Создавать шрифтовые композиции 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;</p> <p>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.</p>
ПК-5 Способность конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды	<p>ПК-5.1. Основные методы и приемы художественного конструирования и проектирования продукции и объектов в сфере профессиональной деятельности; принципы и закономерности формообразования;</p> <p>ПК-5.2. Грамотно работать с чертежами будущего объекта; применять технологии проектирования объектов, соответствующих изделий, необходимых при создании графических объектов; ориентироваться в современных материалах и их конструктивных свойствах; самостоятельно выбирать необходимый материал для решения тех или иных конструкторских задач;</p> <p>ПК-5.3. навыками конструирования объектов дизайна (предметов, товаров, промышленных образцов, коллекций, комплексов, сооружений, объектов, в том числе для создания доступной среды).</p>
ПК-6 Способность применять	ПК-6.1. Основные современные технологии и методы,

современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	требуемые при реализации дизайн-проекта; современные проектные методы; возможности компьютера как инструмента проектирования; информационные технологии в различных сферах дизайн-деятельности;
	ПК-6.2. Применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике; использовать информационные технологии в реализации дизайн-проекта;
	ПК-6.3. Информационными технологиями в дизайне; навыками применения современных технологий, требуемых при реализации дизайн-проекта на практике; навыками работы с носителями информации, распределенными базами данных, с информацией в глобальных компьютерных сетях.

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Учебная дисциплина «Цифровая скульптура» относится к элективным дисциплинам части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений 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 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
Общая трудоемкость, ЗЕТ	2	2
Общая трудоемкость, час.	72	72
Аудиторные занятия, час.	36	36
Лекции, час.	10	10
Практические занятия, час.	28	28
Самостоятельная работа	34	34
Курсовой проект (работа)	-	-
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

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. Примитивы(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. Backfase 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 I	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 3D 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	6	10	2	8
Итого раздел III	16	6	10	2	8
Итого за 4 семестр	72	34	38	10	28

5.3. Лекционные занятия

Тема	Содержание	час.	Формируе- мые компетен- ции
РАЗДЕЛ I. ВВЕДЕНИЕ В ПРОГРАММУ В ZBRUSH			
Тема 1.1. Введение в программу в Zbrush	Введение в программу в Zbrush.	2	ОПК-3; ОПК-4; ПК-5; ПК-6
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	ОПК-3; ОПК-4; ПК-5; ПК-6

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	ОПК-3; ОПК-4; ПК-5; ПК-6	
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. Прimitives(меш). Zshpere.	2	ОПК-3; ОПК-4; ПК-5; ПК-6	
РАЗДЕЛ III. КИСТИ				
Тема 3.1. Библиотека кистей, настройки и функции.	Кисти. Библиотек кистей. Настройки кисти. Alpha. Strokes. Lazy Mouse. Backface Mask. Polypaint.	2	ОПК-3; ОПК-4; ПК-5; ПК-6	

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	ОПК-3; ОПК-4; ПК-5; ПК-6	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. Навигация в сцене. Масштабирование объекта. Вращение объекта. Перемещение объекта.	4	ОПК-3; ОПК-4; ПК-5; ПК-6	Тестирование
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	ОПК-3; ОПК-4; ПК-5; ПК-6	Лабораторная работа
Тема 2.2. Продолжение изучения основных инструментов деформации и	Deformation. Mirror. Инструменты деформации сабтула. Export / Import (fbx/obj). Materials Color.	6	ОПК-3; ОПК-4; ПК-5; ПК-6	Лабораторная работа

редактирования 3д объектов в сцене.	Примитивы(меш). Zshpere.			
РАЗДЕЛ III. КИСТИ				
Тема 3.1. Библиотека кистей, настройки и функции.	Кисти. Библиотек кистей. Настройки кисти. Alpha. Strokes. Lazy Mouse. Backfase Mask. Polypaint.	8	ОПК-3; ОПК-4; ПК-5; ПК-6	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	ОПК-3; ОПК-4; ПК-5; ПК-6	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	ОПК-3; ОПК-4; ПК-5; ПК-6	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	ОПК-3; ОПК-4; ПК-5; ПК-6	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	ОПК-3; ОПК-4; ПК-5; ПК-6	Лабораторная работа
РАЗДЕЛ III. КИСТИ				
Тема 3.1. Библиотека кистей, настройки и функции.	Изучение лекционного материала по теме. Выполнение тренировочных заданий	6	ОПК-3; ОПК-4; ПК-5; ПК-6	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, 2017. - 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. - 272с.: 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. - 184с.: ил.

Электронные издания (электронные ресурсы)

1. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для вузов / А. Н. Лаврентьев [и др.] ; под ред. А. Н. Лаврентьева. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Юрайт, 2020. — 208 с. — (Высшее образование). — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/454519> (дата обращения: 14.05.2020).

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.uraity.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.	Кабинет информационных систем в профессиональной деятельности № 334	Кабинет информационных систем в профессиональной деятельности № 334 (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 1 створчатая Доска для объявлений Условия для лиц с ОВЗ:

		<p>Клавиатура с нанесением шрифта Брайля</p> <p>Компьютер с программным обеспечением для лиц с ОВЗ</p> <p>Расширенный дверной проем</p> <p>Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС, выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».</p>
2.	Библиотека. Читальный зал № 122	<p>Библиотека. Читальный зал с выходом в Интернет № 122</p> <p>Автоматизированные рабочие места библиотекарей</p> <p>Автоматизированные рабочие места для читателей</p> <p>Принтер</p> <p>Сканер</p> <p>Стеллажи для книг</p> <p>Кафедра</p> <p>Выставочный стеллаж</p> <p>Каталожный шкаф</p> <p>Посадочные места (столы и стулья для самостоятельной работы)</p> <p>Стенд информационный</p> <p>Условия для лиц с ОВЗ:</p> <p>Автоматизированное рабочее место для лиц с ОВЗ</p> <p>Линза Френеля</p> <p>Специальная парта для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата</p> <p>Клавиатура с нанесением шрифта Брайля</p> <p>Компьютер с программным обеспечением для лиц с ОВЗ</p> <p>Световые маяки на дверях библиотеки</p> <p>Тактильные указатели направления движения</p> <p>Тактильные указатели выхода из помещения</p> <p>Контрастное выделение проемов входов и выходов из помещения</p> <p>Табличка с наименованием библиотеки, выполненная шрифтом Брайля</p> <p>Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС с выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».</p>