

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 16.10.2023 15:34:23
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
КОНЦЕПТ-АРТ**

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль): Графический дизайн

Квалификация выпускника: Бакалавр

Форма обучения: очная

Год набора - 2020

Челябинск 2023

Рабочая программа дисциплины Концепт-арт 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: Нажмутдинова А.С.

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	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.....	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).....	11
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).....	12
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)	13

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

1.1. Наименование дисциплины

Концепт-арт

1.2. Цель дисциплины

Овладение студентами навыков визуализации идеи, разработка дизайна персонажа, локации или предмета.

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- анализировать предпочтения целевой аудитории
- проводить сравнительный анализ
- различать визуальные стилистические решения в играх
- уметь работать с техническим заданием
- уметь грамотно формировать идею
- организовывать и планировать собственную деятельность
- разрабатывать скетчи
- предлагать различные варианты концепций и выбирать наилучшее решение для проекта

- уметь обосновать художественно-техническое решение

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

Процесс изучения дисциплины Концепт-арт направлен на формирование следующих компетенций:

Код и наименование компетенций выпускника	Код и наименование индикатора достижения компетенций
ПК-1 Способность 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.
ПК-5 Способность конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды	ПК-5.1. Основные методы и приемы художественного конструирования и проектирования продукции и объектов в сфере профессиональной деятельности; принципы и закономерности формообразования; 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; ПК-5.3. навыками конструирования объектов дизайна (предметов, товаров, промышленных образцов, коллекций, комплексов, сооружений, объектов, в том числе для создания доступной среды).
ПК-6 Способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	ПК-6.1. Основные современные технологии и методы, 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 «Концепт-арт» относится к элективным дисциплинам части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений по основной профес-

сиональной образовательной программы 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 4 зачетных единиц, 144 академических часов. Дисциплина изучается на 2 курсе, 4 семестре и 3 курсе, 5 семестре

Состав и объем дисциплины и виды учебных занятий

Вид учебной работы	Всего	Разделение по семестрам	
		4	5
Зет	4	2	2
Общая трудоемкость, час.	144	72	72
Аудиторные занятия, час.	72	38	34
Лекции, час.	28	14	14
Практические занятия, час.	44	24	20
Самостоятельная работа	72	34	38
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

4 семестр

РАЗДЕЛ I

Тема 1. Введение в концепт-арт. История, основные понятия, актуальность.

Тема 2. Техническое задание. Зачем нужно техническое задание, его роль в работе над проектом. Культура общения с заказчиком, выстраивание деловых отношений.

Тема 3. Скетчинг как основа концепт-арта. Основные виды и принципы скетчинга. Материалы для скетчинга. Стилизация и стилистические приемы.

Тема 4. Креативность. Как развивать творческий потенциал. Приемы и техники. Упражнения для развития креативности у художника.

Тема 5. Окружение для игры в жанре «Кликер». Разработка идеи, скетчинг живой и неживой природы для окружения в игре.

Тема 6. Предметы быта для игры в жанре «Кликер». Разработка идеи, скетчинг. Изображение предметов в 2 точечной перспективе.

Тема 7. Композиция из предметов быта в интерьере. Разработка идеи, разбор вариантов, доработка выбранного варианта.

5 семестр

РАЗДЕЛ II.

Тема 1. Разработка персонажа для игры в жанре «Match3». Особенности процесса разработки персонажа. Основные типы персонажей. Анализ целевой аудитории.

Сбор информации и референсов по проекту. Анкета персонажа. Разработка нескольких концептов персонажа. Скетчинг. Доработка выбранного варианта. Работа с формой, силуэтом. Стилизация, динамика поз, эмоции персонажа. Презентация.

Тема 2. Разработка фонов и окружения для игры в жанре «Match3». Анализ темы, сбор информации и референсов по проекту. Поэтапная разработка нескольких концептов. Скетчинг. Работа с композицией, планирование наполнения, работа с формой и силуэтом, разделение планов, работа с тоном. Доработка выбранного варианта, разработка основных и второстепенных элементов окружения, детализация.

Тема 3. Работа над портфолио. Создание кейса проекта для электронного портфолио студента. Индивидуальные консультации по оформлению кейса. Публикация кейса на цифровой платформе.

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
4 семестр					
РАЗДЕЛ I.					
Тема 1. Введение в концепт-арт	2	-	2	2	-
Тема 2. Техническое задание	2	-	2	2	-
Тема 3. Скетчинг как основа концепт-арта	2	-	2	2	-
Тема 4. Креативность	14	6	8	2	6
Тема 5. Окружение для игры в жанре «Кликер».	16	8	8	2	6
Тема 6. Предметы быта для игры в жанре «Кликер»	18	10	8	2	6
Тема 7. Композиция из предметов быта в интерьере	18	10	8	2	6
Всего за 4 семестр	72	34	38	14	24
5 семестр					
РАЗДЕЛ II.					
Тема 1. Разработка персонажа для игры в жанре «Match3»	32	16	16	8	8
Тема 2. Разработка фонов и окружения для игры в жанре «Match3»	32	16	16	6	10
Тема 3. Работа над портфолио	8	6	2	-	2
Всего за 5 семестр	72	38	34	14	20
Экзамен	-	-	-	-	-
Всего по дисциплине	144	74	70	28	42
Всего зачетных единиц	4				

5.3. Лекционные занятия

Тема	Содержание	часы	Формируемые компетенции
4 семестр			
РАЗДЕЛ I.			
Тема 1. Введение в концепт-арт	История, основные понятия, актуальность.	2	ПК-1; ПК-5; ПК-6
Тема 2. Техническое задание	Зачем нужно техническое задание, его роль в работе над проектом. Культура общения с заказчиком, выстраивание деловых отношений.	2	ПК-1; ПК-5; ПК-6
Тема 3. Скетчинг как основа концепт-арта	Основные виды и принципы скетчинга. Материалы для скетчинга. Стилизация и стилистические приемы.	2	ПК-1; ПК-5; ПК-6
Тема 4. Креативность	Как развить творческий потенциал. Приемы и техники. Упражнения для развития креативности у художника.	2	ПК-1; ПК-5; ПК-6
Тема 5. Окружение для игры в жанре «Кликер».	Разработка идеи, скетчинг живой и неживой природы для окружения в игре.	2	ПК-1; ПК-5; ПК-6
Тема 6. Предметы быта для игры в жанре «Кликер»	Разработка идеи, скетчинг. Изображение предметов в 2 точечной перспективе.	2	ПК-1; ПК-5; ПК-6
Тема 7. Композиция из предметов быта в интерьере	Разработка идеи, разбор вариантов, доработка выбранного варианта.	2	ПК-1; ПК-5; ПК-6
5 семестр			
РАЗДЕЛ II.			
Тема 1. Разработка персонажа для игры в жанре «Match3»	Особенности процесса разработки персонажа. Основные типы персонажей. Анализ целевой аудитории. Сбор информации и референсов по проекту. Анкета персонажа. Разработка нескольких концептов персонажа. Скетчинг. Доработка выбранного варианта. Работа с формой, силуэтом. Стилизация, динамика поз, эмоции персонажа. Презентация.	8	ПК-1; ПК-5; ПК-6
Тема 2. Разработка фонов и окружения для игры в жанре «Match3»	Анализ темы, сбор информации и референсов по проекту. Поэтапная разработка нескольких концептов. Скетчинг. Работа с композицией, планирование наполнения, работа с формой и силуэтом, разделение планов, работа с тоном. Доработка выбранного варианта, разработка основных и второстепенных элементов окру-	6	ПК-1; ПК-5; ПК-6

	жения, детализация.		
--	---------------------	--	--

5.4. Практические занятия

Тема	Содержание	час.	Формируемые компетенции	Методы и формы контроля формируемых компетенций
4 семестр				
РАЗДЕЛ I.				
Тема 4. Креативность	Упражнения и задания на развитие креативности.	6	ПК-1; ПК-5; ПК-6	Практические задания Практические индивидуальные задания
Тема 5. Окружение для игры в жанре «Кликер».	Сделать варианты скетчей разных объектов живой и неживой природы для кликера.	6	ПК-1; ПК-5; ПК-6	Практические задания Практические индивидуальные задания
Тема 6. Предметы быта для игры в жанре «Кликер»	Сделать варианты скетчей предметов быта для кликера с разных ракурсов.	6	ПК-1; ПК-5; ПК-6	Практические задания Практические индивидуальные задания
Тема 7. Композиция из предметов быта в интерьере	Сделать скетчи с разными вариантами композиции из предметов быта.	6	ПК-1; ПК-5; ПК-6	Практические задания Практические индивидуальные задания
5 семестр				
РАЗДЕЛ II.				
Тема 1. Разработка персонажа для игры в жанре «Match3»	Разработка нескольких концептов персонажа. Скетчинг.	8	ПК-1; ПК-5; ПК-6	Практические задания Практические индивидуальные задания
Тема 2. Разработка фонов и окружения для игры в жанре «Match3»	Поэтапная разработка нескольких концептов. Скетчинг. Разработка основных и второстепенных элементов окружения, детализация.	10	ПК-1; ПК-5; ПК-6	Практические задания Практические индивидуальные задания
Тема 3. Работа над портфолио	Оформить кейс с проектом в портфолио	2	ПК-1; ПК-5; ПК-6	Практические задания Практические индивидуальные задания

5.5. Самостоятельная работа обучающихся

Тема	Виды самостоятельной работы	час.	Формируемые компетенции	Методы и формы контроля формируемых компетенций
4 семестр				
РАЗДЕЛ I.				
Тема 4. Креативность	Упражнения для развития креативности у художника.	6	ПК-1; ПК-5; ПК-6	Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия.
Тема 5. Окружение для игры в жанре «Кликер».	Разработка идеи, разработка выбранного варианта	8	ПК-1; ПК-5; ПК-6	Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия.
Тема 6. Предметы быта для игры в жанре «Кликер»	Разработка идеи, разработка выбранного варианта	10	ПК-1; ПК-5; ПК-6	Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия.
Тема 7. Композиция из предметов быта в интерьере	Разработка идеи, разработка выбранного варианта	10	ПК-1; ПК-5; ПК-6	Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия.
5 семестр				
РАЗДЕЛ II.				
Тема 1. Разработка персонажа для игры в жанре «Match3»	Разработка идеи, разработка выбранного варианта	16	ПК-1; ПК-5; ПК-6	Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия.
Тема 2. Разработка фонов и окружения для игры в жанре «Match3»	Разработка идеи, разработка выбранного варианта	16	ПК-1; ПК-5; ПК-6	Проверка домашнего задания. Просмотр рабо-

				ты во время практического занятия.
Тема 3. Работа над портфолио	Сборка кейса для портфолио со всеми этапами работы.	6	ПК-1; ПК-5; ПК-6	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 «Концепт-арт» представлен отдельным документом и является частью рабочей программы.

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

Печатные издания

1.Корабельникова, Г.Б. Adobe Photoshop 7 в теории и на практике [Текст] / Г.Б. Корабельникова, Ю.А. Гурский, А.В. Жвалевский. - 2-е изд., испр. - Мн. : Новое знание, 2003. - 560с. : ил.

2.Леонтьев, Б. К. Энциклопедия дизайна и графики на персональном компьютере [Текст] / Б.К.Леонтьев. - М. : Новый издательский дом, 2004. - 1040с. : ил.

3.Ли, Йишан Мини-манга: голова героя / Йишан Ли; пер. с англ. Т.Платоновой. - М. : Эксмо, 2012. - 192с. : ил.

4.Ли, Йишан Мини-манга: основные приемы / Йишан Ли; пер. с англ. Т.Платоновой. - М. : Эксмо, 2012. - 192с. : ил.

5.Ли, Йишан Мини-манга: фигура героя.Руки и ноги : / Йишан Ли; пер. с англ. - М. : Эксмо, 2012. - 192с. : ил.

6.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.

Электронные издания (электронные ресурсы)

1. Алексеев, А. Г. Дизайн-проектирование: учебное пособие / А. Г. Алексеев. — 2-е изд. — Москва : Юрайт, 2020. — 90 с. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/456785> (дата обращения: 22.05.2020).

2. Барышников, А. П. Основы композиции / А. П. Барышников, И. В. Лямин. — Москва : Юрайт, 2020. — 196 с.— Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/454699> (дата обращения: 14.05.2020).

3. Основы дизайна и композиции: современные концепции : учеб. пособие / Е. Э. Павловская [и др.] ; отв. ред. Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Юрайт, 2020. — 119 с. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/456065> (дата обращения: 22.05.2020).

4. 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. 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.Мир вещей [Текст] : энциклопедия / ред.Т.Евсеева. - М. : Аванта+, 2003. - 444с. : ил.

3.Уокер, М. Полное руководство по цветовой коррекции цифровых изображений [Текст] / М.Уокер,Н.Барстоу. - М. : ОМЕГА, 2005. - 192с. : ил.

4.Харт, К. МАНГА и АНИМЕ для начинающих: как рисовать круто и красиво [Текст] / К.Харт. - М. : АСТ, 2009. - 126с. : ил.

5. Хембри, Р. Самый полный справочник [Текст] Графический дизайн : Как научиться понимать графику и визуальные образы / Р.Хембри. - М.: АСТ, 2008. - 192с.

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: <http://минобрнауки.рф/>;
- 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 «Концепт-арт» 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.

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.

10. ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, ИСПОЛЪЗУЕМЫХ 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 microsoftpowerpoint;
Онлайн платформа для командной работы Miro;
Текстовый и табличный редактор microsoftword;
Портал института <http://portal.midis.info>

Перечень программного обеспечения:

1С: Предприятие. Комплект для высших и средних учебных заведений (1С – 8985755)

Mozilla Firefox
Eset NOD32
Windows 10
DragonBonesPro
Krita
PureRef
Microsoft Office 2016
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 № 330	Лаборатория компьютерного дизайна № 330 (Аудитория для проведения занятий всех видов, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации) <i>Материальное оснащение, компьютерное и интерактивное оборудование:</i> Компьютер Колонки Плазменная панель Парты (2-х местные) Стулья Стол преподавателя Стул преподавателя Доска магнитно-маркерная Автоматизированное рабочее место обеспечено 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 самостоятель-

		ной 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
--	--	---