

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Усынин Максим Валерьевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 16.10.2023 15:36:36  
Уникальный идентификатор документа:  
f498e59e83f65dd7c7ce7bb8a25cbbabb33ebc58

**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  
ИНТЕРАКТИВНЫЙ ДИЗАЙН (WEB И МУЛЬТИМЕДИА)**

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

Рабочая программа дисциплины «Интерактивный дизайн (web и мультимедиа)» 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 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.....	5
5. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий .....	5
6. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю).....	7
7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля) .....	7
8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины (модуля) .....	7
9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля).....	8
10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения, современных профессиональных баз данных и информационных справочных систем.....	9
11. Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю) .....	10

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

### 1.1. Наименование дисциплины

Интерактивный дизайн (web и мультимедиа)

### 1.2. Цель дисциплины

Основная цель курса – овладение знаниями и навыками проектирования разнообразных интернет ресурсов. В рамках данной дисциплины рассматриваются, как технические составляющие проектирования сайтов: изучение интернет технологий, языков разметки сайтов, техники создания сайтов, понимания принципов работы сети Интернет и веб-ресурсов в ней, получение опыта разработки элементов или целиков веб-ресурсов. Но также рассматривается и творческая составляющая, в частности овладение творческими навыками, композицией, созданием художественного образа, проектное мышление.

### 1.3. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать следующие задачи:

- знать типы веб-ресурсов;
- знать стили веб-дизайна;
- знать принципы работы сайта;
- знать существующие веб-технологии.
- уметь разрабатывать веб-сайты и их элементы;
- уметь использовать языки разметки сайтов (html, css);
- уметь использовать flash-технологии при разработке сайтов;
- уметь интегрировать в верстку сайтов клиентские скрипты (JavaScript).
- владеть созданием дизайна веб-сайтов;
- владеть интеграции дизайна веб-сайта с фирменным стилем компании

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

Процесс изучения дисциплины «Интерактивный дизайн (web и мультимедиа)» направлен на формирование следующих компетенций:

Код и наименование компетенций выпускника	Код и наименование индикатора достижения компетенций
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 плос-

	кости 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-6 Способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	<p>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;</p> <p>ПК-6.2. Применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике; использовать информационные технологии в реализации дизайн-проекта;</p> <p>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.</p>

### 3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Учебная дисциплина «Интерактивный дизайн (web и мультимедиа)» относится к факультативам учебного плана по основной профессиональной образовательной программе по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Графический дизайн и брендинг.

#### **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 36 академических часов. Дисциплина изучается на 4 курсе, в 7 семестре.

##### **Состав и объем дисциплины и виды учебных занятий**

Вид учебной работы	Всего	Разделение по семестрам
		<b>7</b>
Общая трудоемкость, ЗЕТ	<b>1</b>	<b>1</b>
Общая трудоемкость, час.	<b>36</b>	<b>36</b>
Аудиторные занятия, час.	32	32
Лекции, час.	16	16
Практические занятия, час.	16	16
Самостоятельная работа	4	4
Контроль	-	-
Вид итогового контроля (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. Интерактивный дизайн.**

Изучение теоретического материала. В рамках этой темы студенты изучают области создания различных материалов предназначенных для использования в области современной информационной среды, и применения данных материалов в актуальной дизайнерской и креативной деятельности

###### **Тема 2. Создание дизайн-проекта.**

В рамках этой темы студенты научатся шаг за шагом создавать с вой дизайн-проект.

## 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	
<b>Тема 1. Интерактивный дизайн.</b> Изучение теоретического материала. В рамках этой темы студенты изучают области создания различных материалов предназначенных для использования в области современной информационной среды, и применения данных материалов в актуальной дизайнерской и креативной деятельности	8	-	8	8	-
<b>Тема 2. Создание дизайн-проекта.</b> В рамках этой темы студенты научатся шаг за шагом создавать с вой дизайн-проект.	28	4	24	8	16
<b>Итого</b>	<b>36</b>	<b>4</b>	<b>32</b>	<b>16</b>	<b>16</b>
<b>ЗЕТ</b>	<b>1</b>				

## 5.3. Лекционные занятия

Тема	Содержание	час.	Формируемые компетенции
<b>Тема 1.</b> Интерактивный дизайн.	Изучение теоретического материала. В рамках этой темы студенты изучают области создания различных материалов предназначенных для использования в области современной информационной среды, и применения данных материалов в актуальной дизайнерской и креативной деятельности	8	ПК-3 ПК-4
<b>Тема 2.</b> Создание дизайн-проекта.	В рамках темы студенты научатся шаг за шагом создавать с вой дизайн-проект.	8	ПК-3 ПК-4

## 5.4. Практические занятия

Тема	Содержание	час.	Формируемые компетенции	Методы и формы контроля формируемых компетенций
<b>Тема 2.</b> Создание дизайн-проекта.	В рамках темы студенты научатся шаг за шагом создавать с вой дизайн-проект.	16	ПК-3 ПК-4	Выполнение индивидуального задания Устный опрос

### 5.5. Самостоятельная работа обучающихся

Тема	Виды самостоятельной работы	час.	Формируемые компетенции	Методы и формы контроля формируемых компетенций
<b>Тема 2.</b> Создание дизайн-проекта.	В рамках темы студенты научатся шаг за шагом создавать с вой дизайн-проект.	4	ПК-3 ПК-4	Проверка самостоятельной работы - творческого задания

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

Фонд оценочных средств (ФОС) по дисциплине «Интерактивный дизайн (web и мультимедиа)» представлен отдельным документом и является частью рабочей программы.

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

#### Печатные издания

1. Бикнер, К. Экономичный Web-дизайн [Текст] / К.Бикнер. - М.: НТ Пресс, 2005. - 248с. - (Школа Web-мастерства).
2. Горелик, А.Г. Самоучитель 3ds Max 2018 [Текст] / А.Г.Горелик. - СПб. : БХВ-Петербург, 2018. - 528с. : ил.
3. Гото, Келли Веб - дизайн [Текст] / К.Гото,Э.Котлер; пер.с англ. - 2-е изд. - СПб.; Символ-Плюс, 2006. - 416с. : ил. - (Библиотечка дизайнера).
4. Графический дизайн. Современные концепции [Текст]: учеб. для вузов / отв. ред. Е.Э. Павловская. - 2-е изд, перераб. и доп. - М.: Юрайт, 2017. - 183 с.
5. Овчинников, Р. Корпоративный веб-сайт на 100%. Требуйте от сайта большего!. [Текст] / Р.Овчинников, С. Сухов. - СПб. : Питер, 2009. - 320с. : ил.
6. Прайс, Д. Текст для Web [Текст] Доступность и привлекательность / Д. и Л.Прайс. - М. : Вильямс, 2003. - 464 с.
7. Седерхольм, Д. Пуленепробиваемый Web-дизайн [Текст]: Повышение гибкости сайта и защита от потенциальных неприятностей с помощью XHTML и CSS / Д. Седерхольм. - М. : НТ Пресс, 2006. - 256 с. - (Школа Web-мастерства).
8. Якобсон, Й. Концепция разработки Web-сайтов [Текст] : Как успешно разработать веб-сайт с применением мультимедийных технологий / Й.Якобсон. - М. : НТ Пресс, 2006. - 512с. - (Школа Web-мастерства).

#### Электронные издания (электронные ресурсы)

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; отв. ред. Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Юрайт, 2020.

— 119 с. — (Высшее образование). — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/454541> (дата обращения: 14.05.2020).

2. Литвина, Т. В. Дизайн новых медиа : учебник для вузов / Т. В. Литвина. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Юрайт, 2020. — 181 с. — (Высшее образование). — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/454518> (дата обращения: 14.05.2020).

3. Полуэктова, Н. Р. Разработка веб-приложений : учебное пособие для вузов / Н. Р. Полуэктова. — Москва : Юрайт, 2021. — 204 с. — (Высшее образование). — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/466449> (дата обращения: 14.05.2020).

4. Советов, Б.Я. Информационные технологии: учебник для прикладного бакалавриата / Б.Я. Советов, В.В. Цехановский. — 7-е изд., перераб. и доп. — Москва: Юрайт, 2019. — 327 с. — Текст: электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://biblio-online.ru/bcode/431946> (дата обращения: 14.05.2020).

5. Тузовский, А. Ф. Проектирование и разработка web-приложений : учебное пособие для вузов / А. Ф. Тузовский. — Москва : Юрайт, 2020. — 218 с. — (Высшее образование). — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/451207> (дата обращения: 14.05.2020).

6. 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).

#### **Дополнительные источники (при необходимости)**

1. Вильямс, Робин Студия дизайна РОБИН ВИЛЬЯМС [Текст] / Р. Вильямс, Дж. Толлет; пер с англ. - 2-е изд. - СПб.: Символ-Плюс, 2008. - 280с. : ил. - (Библиотека дизайнера).

2. Цифровой дизайн. Создавайте на компьютере замечательные.. Фирменные бланки и эмблемы. Приглашения и визитки. Брошюры и клубные карты. Ве / Люк Хэрриот, Дэвид Дабнер. - М. : АСТ, 2005. - 160с. : 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. Графический дизайн. Современные концепции: учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Юрайт, 2023. — 119 с. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/515527> (дата обращения: 18.05.2023).

2. Литвина Т.В. Дизайн новых медиа: учебник для вузов / Т. В. Литвина. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва: Юрайт, 2023. — 181 с. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/515503> (дата обращения: 18.05.2023).

3. Полуэктова Н. Р. Разработка веб-приложений : учебное пособие для вузов / Н. Р. Полуэктова. — Москва : Юрайт, 2023. — 204 с. — Текст : электронный // Образова-

тельная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/519714> (дата обращения: 18.05.2023).

4. Советов Б. Я. Информационные технологии: учебник для вузов / Б. Я. Советов, В. В. Цехановский. — 7-е изд., перераб. и доп. — Москва : Юрайт, 2023. — 327 с. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/510751> (дата обращения: 18.05.2023).

5. Тузовский А.Ф. Проектирование и разработка web-приложений : учебное пособие для вузов / А. Ф. Тузовский. — Москва : Юрайт, 2023. — 219 с. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/530767> (дата обращения: 18.05.2023).

6. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для вузов / А. Н. Лаврентьев [и др.] ; под редакцией А. Н. Лаврентьева. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Юрайт, 2023. — 208 с. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/515504> (дата обращения: 18.05.2023).

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

**Структура дисциплины** включает в себя лекции, практические занятия и самостоятельную работу обучающихся.

Для организации самостоятельной работы предназначен фонд оценочных средств по дисциплине «Интерактивный дизайн (web и мультимедиа)», в котором содержатся описание заданий, методические рекомендации к их выполнению, списки учебной, справочной и дополнительной литературы.

При самостоятельном освоении дисциплины, студенту необходимо:

1. Ознакомиться с программой курса
2. Проработать теоретический материал по изучаемой теме.
3. При подготовке к практическим занятиям необходимо проработать основные понятия и приемы работы, полученные на аудиторном занятии.
4. При необходимости обратиться к дополнительным источникам информации (Электронная библиотека института, Интернет).
5. Выполнить практическое задание по теме.

При подготовке к зачету следует обратить внимание на содержание основных тем дисциплины, определение основных понятий курса, а также на качество выполнения практических и самостоятельных работ.

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 самостоятельные работы студентов:

- Изучение теоретического материала (учебник, учебное пособие);
- Изучение дополнительного материала (интернет, видеоуроки и т.д.);
- Выполнение практического задания по теме;
- Выполнение домашнего задания.

**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 Endpoint Antivirus  
 Microsoft™ Windows® 10 (DreamSpark Premium Electronic Software Delivery id700549166)  
 Microsoft™ Office®  
 Google Chrome  
 «Балаболка»  
 NVDA.RU  
 Visual Studio

***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	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»: <a href="https://urait.ru">https://urait.ru</a>

**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  (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	<i>Материальное оснащение, компьютерное и интерактивное оборудование:</i> Автоматизированные рабочие места библиотекарей Автоматизированные рабочие места для читателей Принтер Сканер Стеллажи для книг Кафедра Выставочный стеллаж Каталожный шкаф Посадочные места (столы и стулья для самостоятельной работы) Стенд информационный

**Условия для лиц с ОВЗ:**

Автоматизированное рабочее место для лиц с ОВЗ

Линза Френеля

Специальная парта для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата

Клавиатура с нанесением шрифта Брайля

Компьютер с программным обеспечением для лиц с ОВЗ

Световые маяки на дверях библиотеки

Тактильные указатели направления движения

Тактильные указатели выхода из помещения

Контрастное выделение проемов входов и выходов из помещения

Табличка с наименованием библиотеки, выполненная шрифтом Брайля

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