

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 10.08.2024 17:30:06
Уникальный программный ключ:
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb33ebc58

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

Кафедра дизайна, рисунка и живописи

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
ОСНОВЫ ПРОЕКТИРОВАНИЯ В ДИЗАЙНЕ**

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль): Цифровая графика в индустрии
компьютерных игр
Квалификация выпускника: Бакалавр
Форма обучения: очная
Год набора - 2024

Челябинск 2024

Рабочая программа дисциплины Основы проектирования в дизайне разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавриата), (Приказ Министерства науки и высшего образования Российской Федерации от 13 августа 2020 г. № 1015).

Автор-составитель: Дедкова А.А.

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры дизайна, рисунка и живописи. Протокол № 9 от 22.04.2024 г.

Заведующий кафедрой дизайна,
рисунка и живописи,
кандидат культурологии, доцент

Ю. В. Одношвина

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 текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)	9
7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)	9
8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины (модуля)	10
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)	12

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

1.1. Наименование дисциплины

Основы проектирования в дизайне

1.2. Цель дисциплины

Овладение студентами навыками работы с пайплайнами в игровой индустрии, разработкой игровых объектов, изучение стилистических особенностей игровой графики.

1.3. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- изучить историю видео игр
- изучить основные особенности мобильных игр
- понимать отличие в различных игровых жанрах
- различать визуальные стилистические решения в играх
- уметь работать с пайплайнами, референсами
- разрабатывать скетчи будущих игровых пропсов
- делать финальный рендер игровых объектов
- делать финальную подачу проекта

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

Процесс изучения дисциплины Основы проектирования в дизайне направлен на формирование следующих компетенций:

Код и наименование компетенций выпускника	Код и наименование индикатора достижения компетенций
УК-2. Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	УК-2.1. Знает необходимые для осуществления профессиональной деятельности правовые нормы и методологические основы принятия управленческого решения
	УК-2.2. Умеет анализировать альтернативные варианты решений для достижения намеченных результатов; разрабатывать план, определять целевые этапы и основные направления работ.
	УК-2.3. Владеет методиками разработки цели и задач проекта; методами оценки продолжительности и стоимости проекта, а также потребности в ресурсах, навыками работы с нормативно-правовой документацией
ПК-1. Способен к проведению предпроектных дизайнерских исследований при создании продукта	ПК-1.1. Анализирует потребности и предпочтения целевой аудитории проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации
	ПК-1.2. Проводит сравнительный анализ аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации
	ПК-1.3. Оформляет результаты дизайнерских исследований и формирует предложения по направлениям работ в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и

	коммуникации
ПК-3. Способен осуществлять художественно-техническая разработка дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-3.1. Анализирует информацию, находить и обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории
	ПК-3.2. Использует специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации
	ПК-3.3. Выстраивает взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Учебная дисциплина Основы проектирования в дизайне относится к элективным дисциплинам, части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений по основной профессиональной образовательной программы высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн направленность (профиль) «Цифровая графика в индустрии компьютерных игр».

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦАХ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ, ВЫДЕЛЕННЫХ НА КОНТАКТНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ (ПО ВИДАМ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ) И НА САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ

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

Состав и объем дисциплины и виды учебных занятий

Вид учебных занятий	Всего	Разделение по семестрам
		3
Общая трудоемкость, ЗЕТ	3	3
Общая трудоемкость, час.	108	108
Аудиторные занятия, час.	68	68
Лекции, час.	28	28
Практические занятия, час.	40	4
в т.ч. в форме практической подготовки	40	40
Самостоятельная работа	40	40
Курсовой проект (работа)	-	-
Контрольные работы	-	-
Вид итогового контроля (зачет, экзамен)	Зачет с оценкой	Зачет с оценкой

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. Введение в историю видео игр. История игр. Первая компьютерная игра. Зарождение индустрии. Домашние консоли. Консольные войны. Основные игровые жанры. Развитие домашних компьютеров – новые возможности и игры. Эра онлайн-игр. Новое поколение – виртуальная реальность.

Тема 2. История мобильных игр. Первые мобильные телефоны с черно-белым экраном и играми. Культовые игры Тетрис и Snake. Эра смартфонов.

Тема 3. Основные игровые жанры. Существующее распределение игровых жанров с учетом гаджетов. Деление на casual и core категории. Понятие «экшн» жанра. Платформеры. Шутеры. Файтинги. Приключения, новеллы, match-3 и другие популярные жанры. MMORPG.

Тема 4. Визуальные решения в играх. Пиксель-арт – первый визуальный стиль в играх. Стилизованная 3Д графика: сел-шейдинг, мультяшный стиль и реализм/полуреализм. 2д графика: стилизация, реализм и казуальная графика.

Тема 5. Основы стилизации. Выделение физических особенностей объекта. Гипертрофия и деформация форм.

Тема 6. Анализ и работа с референсами. Что такое референсы и рефборд. Программы для сбора рефов. Принцип подбора изображений.

Тема 7. Пайплайн в работе с игровой графикой. Принципы работы с референсами. Скetch и разработка дизайна. Окклюзия, свет, цвет и финальный рендер.

Тема 8. Разработка игровых пропсов. Понятие игровых пропсов. Работа с референсами. Рендер материалов. Скetchинг. Игровые ассеты.

Тема 9. Презентация проектов. Сайты для оформления портфолио. Оформление работы. Элементы для оформления. Верстка, расположение элементов на листе.

5.2. Тематический план

Номера и наименование разделов и тем	Количество часов					
	Общая трудоёмкость	из них				
		Самостоятельная работа	Аудиторные занятия	из них		
				Лекции	Практические занятия	из них Практическая подготовка
3 семестр						
Раздел I. Организация (предприятие) как субъект предпринимательской деятельности						
Тема 1. Введение в историю видео игр	4	-	4	4	-	-
Тема 2. История мобильных игр	2	-	2	2	-	-
Тема 3. Основные игровые жанры	2	-	2	2	-	-
Тема 4. Визуальные решения в играх	20	10	10	4	6	6
Тема 5. Основы стилизации	20	10	10	4	6	6
Тема 6. Анализ и работа с референсами	8	-	8	2	6	6
Тема 7. Пайплайн в работе с игровой графикой	10	-	10	4	6	6
Тема 8. Разработка игровых пропсов	24	10	14	4	10	10
Тема 9. Презентация проектов	18	10	8	2	6	6
Всего по дисциплине	108	40	68	28	40	40
Всего зачетных единиц	3					

5.3. Лекционные занятия

Тема	Содержание	часы	Формируемые компетенции
Тема 1. Введение в историю видео игр.	История игр. Первая компьютерная игра. Зарождение индустрии. Домашние консоли. Консольные войны. Основные игровые жанры. Развитие домашних компьютеров – новые возможности и игры. Эра онлайн-игр. Новое поколение – виртуальная реальность.	4	УК-2 ПК-1 ПК-3
Тема 2. История мобильных игр.	Первые мобильные телефоны с черно-белым экраном и играми. Культовые игры Тетрис и Snake. Эра смартфонов	2	УК-2 ПК-1 ПК-3
Тема 3. Основные игровые жанры.	Существующее распределение игровых жанров с учетом гаджетов. Деление на casual и core категории. Понятие «экшн» жанра. Платформеры. Шуттеры. Файтинги. Приключения, новеллы, match-3 и другие популярные жанры. MMORPG.	2	УК-2 ПК-1 ПК-3
Тема 4. Визуальные решения в играх.	Пиксель-арт – первый визуальный стиль в играх. Стилизованная 3Д графика: селшейдинг, мультяшный стиль и реализм/полуреализм. 2д графика: стилизация, реализм и казуальная графика.	4	УК-2 ПК-1 ПК-3
Тема 5. Основы стилизации.	Выделение физических особенностей объекта. Гипертрофия и деформация форм.	4	УК-2 ПК-1 ПК-3
Тема 6. Анализ и работа с референсами.	Что такое референсы и рефборд. Программы для сбора рефов. Принцип подбора изображений.	2	УК-2 ПК-1 ПК-3
Тема 7. Пайплайн в работе с игровой графикой.	Принципы работы с референсами. Скетч и разработка дизайна. Окклюзия, свет, цвет и финальный рендер.	4	УК-2 ПК-1 ПК-3
Тема 8. Разработка игровых пропсов.	Понятие игровых пропсов. Работа с референсами. Рендер материалов. Скетчинг. Игровые ассеты.	4	УК-2 ПК-1 ПК-3
Тема 9. Презентация проектов.	Сайты для оформления портфолио. Оформление работы. Элементы для оформления. Верстка, расположение элементов на листе.	2	УК-2 ПК-1 ПК-3

5.4. Практические занятия в форме практической подготовки

Тема	Содержание	час.	Формируемые компетенции	Методы и формы контроля формируемых компетенций
Тема 4. Визуальные решения в играх.	Разработка персонажа в казуальном стиле	6	УК-2 ПК-1	Практические задания

			ПК-3	
Тема 5. Основы стилизации.	1.Скетчинг различных предметов, животных, человеческой фигуры. 2.Стилизация простых объектов: дерево, дом, сундук и т.д.	6	УК-2 ПК-1 ПК-3	Практические задания
Тема 6. Анализ и работа с референсами.	Сбор референсов для создания ассета игровых объектов	6	УК-2 ПК-1 ПК-3	Практические задания
Тема 7. Пайплайн в работе с игровой графикой.	Разработка собственного пайплайна для отрисовки пропсов	6	УК-2 ПК-1 ПК-3	Практические задания
Тема 8. Разработка игровых пропсов.	Скетчи: поиск формы элементов, с учетом стилизации и принадлежности объекта определенному персонажу	10	УК-2 ПК-1 ПК-3	Практические задания
Тема 9. Презентация проектов.	Оформление кейса в портфолио	6	УК-2 ПК-1 ПК-3	Практические задания

5.5. Самостоятельная работа обучающихся

Тема	Виды самостоятельной работы	час.	Формируемые компетенции	Методы и формы контроля формируемых компетенций
Тема 4. Визуальные решения в играх.	1. Задание на стилизацию и рендер объектов в казуальной графике 2. Задание на развитие креативности: поиск объектов в абстракт пятне, линиях	10	УК-2 ПК-1 ПК-3	Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия.
Тема 5. Основы стилизации.	Стилизация простых объектов.	10	УК-2 ПК-1 ПК-3	Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия.
Тема 8. Разработка игровых пропсов.	1. Поиск цветового решения для ассета 2. Рендер игровых пропсов по разработанному пайплайну	10	УК-2 ПК-1 ПК-3	Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия.
Тема 9. Презентация проектов.	Оформление ассета для портфолио	10	УК-2 ПК-1 ПК-3	Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время

				практического занятия.
--	--	--	--	------------------------

6. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)

Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся (далее - ФОС) по дисциплине «Основы проектирования в дизайне» представлен отдельным документом и является частью рабочей программы.

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

Печатные издания

1. Адамс Шон Словарь цвета для дизайнеров / Ш. Адамс; предисл. Джессики Хелфанд; пер. с англ. Н. Томашевской. - М.: КоЛибри; Азбука-Аттикус, 2019. - 256с.: ил.
2. Графический дизайн. Современные концепции: учебник / отв. ред. Е.Э. Павловская. - 2-е изд, перераб. и доп. - М.: Юрайт, 2019. - 183 с.
3. Крейг Дж. Шрифт и дизайн. Современная типографика / Дж. Крейг, И. Скала; пер. с англ. А. Литвинова, Л. Родионовой. - СПб.: Питер, 2019. - 176с.: ил.
4. Одношовина Ю.В. Проектирование. Дизайн-мышление как способ решения задач: учеб. пособие / Ю.В. Одношовина. - Челябинск: ЧОУВО МИДиС, 2019. - 53с.: ил.
5. Феличи Д. Типографика: шрифт, верстка, дизайн/ Дж. Феличи; пер.с англ. - СПб.: БХВ-Петербург, 2019. - 496 с.: ил.
6. Хеллер С. IDEA BOOK. Графический дизайн / С. Хеллер, Г. Андерсон. - СПб: Питер, 2019. - 120с.: ил.

Электронные издания (электронные ресурсы)

1. Алексеев А.Г. Дизайн-проектирование: учебное пособие / А.Г. Алексеев. — 2-е изд. — Москва: Юрайт, 2022. — 90 с. — (Профессиональное образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/495516> (дата обращения: 17.04.2024).
2. Воронова И.В. Проектирование: учебное пособие для вузов / И.В. Воронова. — 2-е изд. — Москва: Юрайт, 2024. — 167 с. — (Высшее образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/520046> (дата обращения: 17.04.2024).
3. 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, 2024. — 119 с. — (Высшее образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/540078> (дата обращения: 17.04.2024).
4. Основы дизайна и композиции: современные концепции: учебное пособие / Е. Э. Павловская [и др.]; отв. ред. Е.Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва: Юрайт, 2024. — 119 с. — (Профессиональное образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/541560> (дата обращения: 17.04.2024).
5. Пашкова И.В. Проектирование: проектирование упаковки и малых форм полиграфии: учебное пособие для вузов / И.В. Пашкова. — 2-е изд. — Москва: Юрайт, 2022. — 179 с. — (Высшее образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/495775> (дата обращения: 17.04.2024).

Дополнительные источники

1. Брызгов Н.В. Творческая лаборатория дизайна. Проектная графика / Н.В.Брызгов, С.В. Воронежцев, В.Б. Логинов; ГОУ ВПО МГХПА им. С.Г. Строганова. - М.: МГХПА им. С.Г. Строганова, Из-во В.Шевчук, 2019. - 160с.: ил.

2. Лидвелл У. Универсальные принципы дизайна: 125 способов сделать любой продукт более удобным и привлекательным с помощью оригинальных дизайнерских концепций / У. Лидвелл, К. Холден, Дж. Батлер; пер. А. Мороз. - СПб: Питер, 2019. - 272с.: ил.

3. Мартин Белла Универсальные методы дизайна: 100 эффективных решений для наиболее сложных проблем дизайна / Белла Мартин, Брюс Ханнингтон. - СПб: Питер, 2019. - 208с.: ил.

4. Хембри Р.Самый полный справочник Графический дизайн: Как научиться понимать графику и визуальные образы / Р.Хембри. - М.: АСТ, 2019. - 192с.: ил.

5. Шокорова Л.В. Стилизация в дизайне и декоративно-прикладном искусстве / Л.В. Шокорова. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва: Юрайт, 2024. — 74 с. — (Высшее образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/540049> (дата обращения: 17.04.2024).

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://ro-edu.ru/>;
- Справочно-правовая система "ГАРАНТ" <http://www.i-exam.ru>
- Образовательная платформа «Юрайт»: <https://urait.ru>

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

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

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

Цель дисциплины - овладение студентами навыками работы с пайплайнами в игровой индустрии, разработкой игровых объектов, изучение стилистических особенностей игровой графики.

Основные задачи дисциплины – изучить историю видео игр, изучить основные особенности мобильных игр, понимать отличие в различных игровых жанрах, различать визуальные стилистические решения в играх, уметь работать с пайплайнами, референсами, разрабатывать скетчи будущих игровых пропсов, делать финальный рендер игровых объектов, делать финальную подачу проекта.

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

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

Работа с тетрадью включает:

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

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

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

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

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

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

Виды самостоятельной работы студентов:

- Выполнение домашних заданий;
- Оформление ассета для портфолио.

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;

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)

Битрикс 24

Яндекс браузер

Microsoft™ Office®

Антивирус «Касперский» (Kaspersky Endpoint Security)

Blender

Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы

«Гарант аэро»

КонсультантПлюс

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.	Кабинет информационных систем 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: Клавиатура с нанесением шрифта Брайля Компьютер с программным обеспечением для лиц с ОВЗ Расширенный дверной проем 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».
--	---