

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 07.08.2025 12:14:00
Уникальный программный ключ:
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb33ebc58

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

Кафедра дизайна, рисунка и живописи

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
ТЕХНОЛОГИИ ПОЛИГРАФИИ В ГРАФИЧЕСКОМ
И UX/UI ДИЗАЙНЕ**

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль):

Цифровая графика в индустрии компьютерных игр

Квалификация выпускника: бакалавр

Форма обучения: очная

Год набора – 2025

Челябинск 2026

Рабочая программа дисциплины Технологии полиграфии в графическом и UX/UI дизайне разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавриата) (утвержденного приказом Министерства науки и высшего образования Российской Федерации от 13.08.2020, № 1015).

Авторы-составители: Старицына И.Ю.

Рабочая программа утверждена и одобрена на заседании кафедры дизайна, рисунка и живописи. Протокол №10 от 25.05.2026 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
процесс изучения дисциплины	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 обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся	4
5. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий	5
5.3. Лекционные занятия	7
6. Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)	10
7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)	10
8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины (модуля)	11
9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)	11
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)	14

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

1.1. Наименование дисциплины

Технологии полиграфии в графическом и UX/UI дизайне

1.2. Цель дисциплины

Формирование у обучающихся профессиональных компетенций в области технологий полиграфического производства и их применения при разработке визуальных материалов для игровой индустрии.

1.2. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- изучение теоретических основ полиграфических технологий, цветовых моделей и допечатной подготовки материалов.
- освоение методов и инструментов подготовки графических материалов для полиграфического производства в контексте игровой индустрии.
- формирование практических навыков работы со специализированным программным обеспечением для создания полиграфической продукции;
- применение принципов UX/UI дизайна при разработке печатных материалов и взаимодействие с заказчиком при реализации полиграфических проектов.

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

Процесс изучения дисциплины Технологии полиграфии в графическом и UX/UI дизайне направлен на формирование следующих компетенций:

Код и наименование компетенций выпускника	Код и наименование индикатора достижения компетенций
ПК-3. Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-3.1. Анализирует информацию, находит и обосновывает 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 «Технологии полиграфии в графическом и UX/UI 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) 3 D-моделирование и проектирование игр и приложений.

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 2 зачетных единиц, 72 академических часов. Дисциплина изучается на 3 курсе, 5 семестре.

Состав и объем дисциплины и виды учебных занятий

Вид учебной работы	Всего	Разделение по семестрам
		5
Общая трудоемкость, ЗЕТ	2	2
Общая трудоемкость, час.	72	72
Аудиторные занятия, час.	68	68
Лекции, час.	30	30
Практические занятия, час.	38	38
в т.ч. в форме практической подготовки	38	38
Самостоятельная работа	4	4
Курсовой проект (работа)	-	-
Контрольные работы	-	-
Вид итогового контроля (зачет, экзамен)	зачет	зачет

5. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ), СТРУКТУРИРОВАННОЕ ПО ТЕМАМ (РАЗДЕЛАМ) С УКАЗАНИЕМ ОТВЕДЕННОГО НА НИХ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ И ВИДОВ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ

5.1. Содержание дисциплины

Раздел 1. Основы полиграфических технологий

Тема 1.1. Введение в полиграфию и её роль в игровой индустрии

История и современное состояние полиграфической отрасли, виды печати (офсетная, цифровая, трафаретная, флексография). Роль полиграфии в игровой индустрии: упаковка игр, промо-материалы, мерчандайз, коллекционные издания, артбуки. Примеры успешных полиграфических решений крупных игровых компаний.

Тема 1.2. Цветовые модели и цветопередача в полиграфии

Цветовые модели RGB, CMYK, Pantone и их применение в полиграфии. Особенности работы с цветом для игровой продукции: яркость, насыщенность, соответствие фирменному стилю игры.

Раздел 2. Допечатная подготовка и работа с графикой

Тема 2.1. Технические требования к макетам и форматы файлов

Технические требования типографий: разрешение изображений (300 dpi), вылеты (bleed), безопасные зоны, форматы файлов (PDF/X, TIFF, EPS). Принципы подготовки файлов для различных видов печатной продукции. Типичные ошибки при подготовке макетов и способы их предотвращения.

Тема 2.2. Типографика и вёрстка полиграфической продукции

Основы типографики для печатных изданий: выбор шрифтов, кернинг, трекинг, интерлиньяж, модульные сетки. Принципы вёрстки многостраничных изданий: артбуки, руководства к играм, каталоги мерчандайза. Особенности типографики в игровой индустрии: тематические шрифты, стилизация под жанр игры.

Раздел 3. Проектирование полиграфической продукции для игровой индустрии

Тема 3.1. UX/UI принципы в печатных материалах

Принципы UX/UI дизайна применительно к печатной продукции: навигация по изданию, визуальная иерархия, читаемость, доступность. Примеры эффективного применения UX-подходов в игровых руководствах и буклетах.

Тема 3.2. Разработка полиграфических проектов и взаимодействие с заказчиком

Этапы разработки полиграфического проекта: бриф, концепция, эскизы, вёрстка, согласование, подготовка к печати. Принципы деловой коммуникации с заказчиком: презентация концепции, обоснование решений, работа с правками.

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
Раздел 1. Основы полиграфических технологий						
Тема 1.1. Введение в полиграфию и её роль в игровой индустрии	4	-	4	4	-	-
Тема 1.2. Цветовые модели и цветопередача в полиграфии	14	-	14	6	8	8
Итого по разделу 1	18	-	18	10	8	8
Раздел 2. Допечатная подготовка и работа с графикой						
Тема 2.1. Технические требования к макетам и форматы файлов	14	-	14	6	8	8
Тема 2.2. Типографика и верстка полиграфической продукции	18	2	16	6	10	10
Итого по разделу 2	32	2	30	12	18	18
Раздел 3. Проектирование полиграфической продукции для игровой индустрии						
Тема 3.1. UX/UI принципы в печатных материалах	8	-	8	4	4	4
Тема 3.2. Разработка полиграфических проектов и взаимодействие с заказчиком	14	2	12	4	8	8
Итого по разделу 3	22	2	20	8	12	12
Итого изучено по дисциплине	72	4	68	30	38	38
Всего зачетных единиц	2					

5.3. Лекционные занятия

Тема	Содержание	часы	Формируемые компетенции
Раздел 1. Основы полиграфических технологий			
Тема 1.1. Введение в полиграфию и её роль в игровой индустрии	История и современное состояние полиграфической отрасли, виды печати (офсетная, цифровая, трафаретная, флексография). Роль полиграфии в игровой индустрии: упаковка игр, промо-материалы, мерчандайз, коллекционные издания, артбуки. Примеры успешных полиграфических решений крупных игровых компаний.	4	ПК-3
Тема 1.2. Цветовые модели и цветопередача в полиграфии	Цветовые модели RGB, CMYK, Pantone и их применение в полиграфии. Особенности работы с цветом для игровой продукции: яркость, насыщенность, соответствие фирменному стилю игры.	6	ПК-3
Раздел 2. Допечатная подготовка и работа с графикой			
Тема 2.1. Технические требования к макетам и форматы файлов	Технические требования типографий: разрешение изображений (300 dpi), вылеты (bleed), безопасные зоны, форматы файлов (PDF/X, TIFF, EPS). Принципы подготовки файлов для различных видов печатной продукции. Типичные ошибки при подготовке макетов и способы их предотвращения.	6	ПК-3
Тема 2.2. Типографика и вёрстка полиграфической продукции	Основы типографики для печатных изданий: выбор шрифтов, кернинг, трекинг, интерлиньяж, модульные сетки. Принципы вёрстки многостраничных изданий: артбуки, руководства к играм, каталоги мерчандайза. Особенности типографики в игровой индустрии: тематические шрифты, стилизация под жанр игры.	6	ПК-3
Раздел 3. Проектирование полиграфической продукции для игровой индустрии			
Тема 3.1. UX/UI принципы в печатных материалах	Принципы UX/UI дизайна применительно к печатной продукции: навигация по	4	ПК-3

	изданию, визуальная иерархия, читаемость, доступность. Примеры эффективного применения UX-подходов в игровых руководствах и буклетах.		
Тема 3.2. Разработка полиграфических проектов и взаимодействие с заказчиком	Этапы разработки полиграфического проекта: бриф, концепция, эскизы, вёрстка, согласование, подготовка к печати. Принципы деловой коммуникации с заказчиком: презентация концепции, обоснование решений, работа с правками.	4	ПК-3

5.4. Практические занятия в форме практической подготовки

Тема	Содержание	час.	Формируемые компетенции	Методы и формы контроля формируемых компетенций
Раздел 1. Основы полиграфических технологий				
Тема 1.2. Цветовые модели и цветопередача в полиграфии	Подготовка игрового арта для печати: конвертировать RGB-изображение в CMYK с минимальной потерей цвета. Создание цветовой палитры для полиграфической продукции игры с указанием значений CMYK и Pantone. Выполнение цветокоррекции изображения для соответствия требованиям офсетной печати.	8	ПК-3	Проверка индивидуального практического задания Просмотр созданного макета
Раздел 2. Допечатная подготовка и работа с графикой				
Тема 2.1. Технические требования к макетам и форматы файлов	Подготовка макета постера формата A2 для игры с соблюдением всех технических требований (вылеты 3 мм, разрешение 300 dpi, CMYK). Создание макета визитки для игровой студии с двусторонней	8	ПК-3	Проверка индивидуального практического задания Просмотр созданного макета

	печатью и экспортировать в PDF/X-4. Подготовка обложки для коробки игры (развёртка) с учётом линий сгиба и склейки.			
Тема 2.2. Типографика и вёрстка полиграфической продукции	Сверстка разворота артбука (2 страницы) по выбранной игре с использованием модульной сетки. Создание макета буклета (8 полос) с описанием игровых механик, применяя стили абзацев и иерархию заголовков.	10	ПК-3	Проверка индивидуального практического задания Просмотр созданного макета Заслушивание сообщений
Раздел 3. Проектирование полиграфической продукции для игровой индустрии				
Тема 3.1. UX/UI принципы в печатных материалах	Разработка руководства пользователя к игре (4 страницы) с чёткой визуальной иерархией и навигацией.	4	ПК-3	Проверка индивидуального практического задания Просмотр созданного макета Заслушивание сообщений
Тема 3.2. Разработка полиграфических проектов и взаимодействие с заказчиком	На основе брифа разработка концепции промо-набора для запуска игры (постер, буклет, стикеры), подготовить презентацию для заказчика.	8	ПК-3	Проверка индивидуального практического задания Просмотр созданного макета

5.5. Самостоятельная работа обучающихся

Тема	Виды самостоятельной работы	часы	Формируемые компетенции	Методы и формы контроля формируемых компетенций
Раздел 2. Допечатная подготовка и работа с графикой				
Тема 2.2. Типографика и вёрстка полиграфической продукции	Повтор лекционного материала Выполнение типографического анализа 3 артбуков известных игр, описание использованных шрифтов, сеток, приёмов вёрстки.	2	ПК-3	Просмотр и обсуждение домашней работы

	Сверстать мини-артбук (8-12 страниц) по любой игре с применением изученных принципов.			
Раздел 3. Проектирование полиграфической продукции для игровой индустрии				
Тема 3.2. Разработка полиграфических проектов и взаимодействие с заказчиком	Изучение методологии работы с брифом и составление шаблона брифа для полиграфического проекта в игровой индустрии Разработка комплекта полиграфической продукции для выбранной/вымышленной игры: упаковка, промо-материалы, артбук (концепция + 2-3 готовых макета)	2	ПК-3	Просмотр и обсуждение домашней работы

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 Технологии полиграфии в графическом и UX/UI дизайне 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: учеб. для вузов / отв. ред. Е.Э. Павловская. - 2-е изд, перераб. и доп. - М.: Юрайт, 2022. - 183 с.
2. Подготовка дизайн-макета к печати (публикации): учебник / Л.В. Дерябина, Т.В. Усатая, Т.Б. Новикова и др. - Москва: Академия, 2022.- 272 с. : ил.
3. Стефанов Стефан Полиграфия и технологии печати: учеб. пособие для вузов / С. Стефанов. - М.: Либроком, 2022. - 144с.: ил.

Электронные издания (электронные ресурсы)

1. Графический дизайн. Современные концепции: учебник для вузов / отв. ред. Е.Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва: Юрайт, 2026. — 119 с.— Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/586126> (дата обращения: 19.05.2026).
2. Запекина Н.М. Технологии полиграфии: учебник для вузов / Н.М. Запекина. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва: Юрайт, 2026. — 178 с.— Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/586856> (дата обращения: 19.05.2026).
3. Колесниченко А.В. Техника и технология СМИ. Подготовка текстов: учебник и практикум для вузов / А.В. Колесниченко. — 3-е изд., перераб. и доп. — Москва: Юрайт,

2026. — 325 с. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/583952> (дата обращения: 19.05.2026).

4. Корнилов И.К. Технология полиграфического производства: учебник для вузов / И.К. Корнилов. — Москва: Юрайт, 2026. — 99 с.— Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/589015> (дата обращения: 19.05.2026).

5. Поляков В.А. Разработка и технологии производства рекламного продукта: учебник и практикум для вузов / В.А. Поляков, А.А. Романов. — Москва: Юрайт, 2025. — 418 с.— Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/581839> (дата обращения: 19.05.2026).

6. Сергеев Е.Ю. Технология производства печатных и электронных средств информации: учебник для вузов / Е.Ю. Сергеев. — Москва: Юрайт, 2025. — 221 с.— Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/565159> (дата обращения: 19.05.2026).

Дополнительные источники

1. Кнабе Г.А. Энциклопедия дизайнера печатной продукции. — М.: Вильямс, 2022. — 736 с.

2. Тулупов, В.В. Дизайн периодических изданий: учеб. для вузов / В.В. Тулупов. — СПб.: Изд-во Михайлова, В., 2022. — 224с.: ил.

3. Фрейзер, Том Графический дизайн. Мастер -класс / Том Фрейзер, Адам Бэнкс. — РИП-холдинг: М., 2022. — 256с.: 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 образовательные ресурсы

1. Министерство науки и высшего образования Российской Федерации: <https://minobrnauki.gov.ru>

2. Федеральный портал «Российское образование»: [http:// ro-edu.ru](http://ro-edu.ru)

3. Образовательная платформа «Юрайт»: <https://urait.ru>

4. Образовательный портал «Элитарум 2.0» [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://www.elitarium.ru>

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

Цель дисциплины

Формирование у обучающихся профессиональных компетенций в области технологий полиграфического производства и их применения при разработке визуальных материалов для игровой индустрии.

Задачи дисциплины

— изучение теоретических основ полиграфических технологий, цветовых моделей и допечатной подготовки материалов.

— освоение методов и инструментов подготовки графических материалов для полиграфического производства в контексте игровой индустрии.

— формирование практических навыков работы со специализированным программным обеспечением для создания полиграфической продукции;

— применение принципов UX/UI дизайна при разработке печатных материалов и взаимодействие с заказчиком при реализации полиграфических проектов.

Описание последовательности действий студента («сценарий изучения дисциплины»).

Для понимания материала и качественного его усвоения рекомендуется следующая последовательность действий:

1. В течение недели выбрать время для работы с литературой и аналогами фактуры материалов.

2. При подготовке к практическим занятиям следующего дня, необходимо сначала прочитать основные понятия и термины по теме домашнего задания. При выполнении заданий необходимо сначала понять задачу, просмотреть и подготовить подборку материалов, подходящих по пластике для воплощения задания в материале. Затем понять какими способами и методами проектирования нужно решить эту задачу. Подобрать инструменты для выполнения этого задания. Весь собранный и подготовленный материал принести на урок.

Рекомендации по использованию материалов рабочей программы.

Рекомендуется использовать текст лекций преподавателя (если он имеется), пользоваться рекомендациями по изучению дисциплины; использовать литературу, рекомендуемую составителями программы; использовать вопросы к зачёту, примерные контрольные задания. Учесть требования, предъявляемые к студентам и критерии оценки знаний.

Указания по организации работы с контрольно-измерительными материалами, по выполнению домашних заданий.

При выполнении домашних заданий необходимо сначала прочитать основные понятия и термины по теме домашнего задания. При выполнении заданий нужно сначала понять, что требуется выполнить, какой теоретический материал нужно использовать, наметить план выполнения задания. Обдумать ход решения и поработать при необходимости с аналогами по конкретному заданию.

Советы при подготовке к зачету

При подготовке к зачету следует в первую очередь обратить внимание на определения основных понятий курса, формулировки основных тем. Определение должно формулироваться точно, любая неточность в формулировке определения, как правило, приводит к тому, что оно становится неверным.

Во время сдачи зачета и для успешного его выполнения оптимальна следующая стратегия: просмотреть все пройденные за семестр темы, просмотреть наличие всех выполненных заданий по темам семестра, выполнить проект для зачета и предоставить в виде подачи проектного материала на просмотр, пройти итоговое тестирование.

Советы по организации самостоятельной работы.

Самостоятельная работа заключается в изучении отдельных тем курса по заданию преподавателя по рекомендуемой им учебной литературе, при выполнении заданий, решении разноуровневых задач и заданий, выполнении практических работ, к устным ответам на практическом занятии; к докладам по проектам. Самостоятельная работа, включает освоение теоретической составляющей и выполнение проектных задач.

Самостоятельная работа студентов является одной из основных форм внеаудиторной работы при реализации учебных планов и программ. По дисциплине Технологии полиграфии в графическом и UX/UI дизайне практикуются следующие виды и формы самостоятельной работы студентов:

- изучение рекомендованной литературы;
- выполнение практических работ по теме;
- выполнение домашнего задания по теме;
- поиск и выполнение творческого задания по заданной теме;
- подготовка материала-презентации.

Целью самостоятельной работы студентов является овладение фундаментальными знаниями, профессиональными умениями и навыками деятельности по профилю, опытом творческой, исследовательской деятельности.

Самостоятельная работа студентов способствует развитию самостоятельности, ответственности и организованности, творческого подхода к решению проблем учебного и профессионального уровня.

Контроль результатов внеаудиторной самостоятельной работы студентов может осуществляться в пределах времени, отведенного на обязательные учебные занятия по дисциплине и внеаудиторную самостоятельную работу студентов по дисциплине, может проходить в смешанной форме.

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
Mozilla Firefox
Microsoft™ Office®
МойОфис
Антивирус «Касперский» (Kaspersky Endpoint Security)
AliveColors Business

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 в профессиональной деятельности № 334 (Учебная аудитория для проведения лекционных и практических занятий, курсового проектирования, консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации)	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	Автоматизированное рабочее место библиотекаря Автоматизированное рабочее место 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».
--	--	--