

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Усынин Максим Валерьевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 07.08.2026 12:23:02  
Уникальный программный ключ:  
f498e59e83f65dd7c5ce/bb8a25c0babb55e0e58

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

Кафедра дизайна, рисунка и живописи

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ  
ИНТЕРАКТИВНЫЙ ДИЗАЙН (WEB И МУЛЬТИМЕДИА)**

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн  
Направленность (профиль): Цифровая графика в индустрии  
компьютерных игр  
Квалификация выпускника: Бакалавр  
Форма обучения: очная  
Год набора - 2025

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 науки и высшего образования Российской Федерации от 13 августа 2020 г. № 1015.

Автор – составитель: Дедкова А.А.

Рабочая программа утверждена 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. 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 выделанных 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) .....                                                                                                         | 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) .....                                                                                                                                                                      | 9  |
| 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                                                                                                               |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 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                                                                                    |
| ПК-4. Способен осуществлять деятельность по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и                                                 | ПК-4.1. Разрабатывает художественно-техническое решение визуального эффекта под конкретную задачу проекта в анимационном кино и компьютерной графике               |
|                                                                                                                                                | ПК-4.2. Организует деятельность специалистов по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и                                                                 |

|                                                              |                                                                                                                                                                                |
|--------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| компьютерной графике и организации деятельности специалистов | компьютерной графике                                                                                                                                                           |
|                                                              | ПК-4.3. Применять программное обеспечение для разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике |

### 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) 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 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 |
|----------------------------------|-------|-------------------------|
|                                  |       | 7                       |
| Общая трудоемкость, ЗЕТ          | 1     | 1                       |
| Общая трудоемкость, час.         | 36    | 36                      |
| 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><br>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><br>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. 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    | ПК-3<br>ПК-4            |
| <b>Тема 2. Создание дизайн-проекта.</b> | В рамках темы студенты научатся шаг за шагом создавать с вой дизайн-проект.                                                                                                                                                                                                   | 8    | ПК-3<br>ПК-4            |

#### 5.4. Практические занятия

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

#### 5.5. Самостоятельная работа обучающихся

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

### 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 «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. Интерфейс. Основы проектирования и взаимодействия / А. Купер, Р. Рейман, Д. Кронин, К. Носсел; пер. с англ. - 4-е изд. - СПб: Питер, 2021. - 720 с.
2. Клифтон Я. Проектирование пользовательского интерфейса в Android / Я. Клифтон; пер. с англ. - 2-е изд. - М: ДМК Пресс, 2021. - 452 с.
3. Седерхольм Д. Пуленепробиваемый Web-дизайн: Повышение гибкости сайта и защита от потенциальных неприятностей с помощью XHTML и CSS / Д. Седерхольм. - М.: НТ Пресс, 2021. - 256 с. - (Школа Web-мастерства).
4. Уильямс, Ричард Аниматор: набор для выживания. Секреты и методы создания анимации, 3D-графики и компьютерных игр / Ричард Уильямс; пер. с англ. Е. Энгельс. - Москва: Эксмо, 2021. - 392с.: ил.
5. Якобсон Й. Концепция разработки Web-сайтов: Как успешно разработать web-сайт с применением мультимедийных технологий / Й. Якобсон. - М.: НТ Пресс, 2021. - 512с. - (Школа Web-мастерства).

#### 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, 2025. — 119 с. —

(Высшее образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/563931> (дата обращения: 24.04.2025).

2. Литвина Т.В. Дизайн новых медиа: учебник для вузов / Т.В. Литвина. — 3-е изд., испр. — Москва: Юрайт, 2025. — 182 с. — (Высшее образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/563912> (дата обращения: 24.04.2025).

3. Полуэктова Н.Р. Разработка веб-приложений: учебник / Н.Р. Полуэктова. — 2-е изд. — Москва: Юрайт, 2025. — 204 с. — (Профессиональное образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/567621> (дата обращения: 24.04.2025).

4. Советов Б.Я. Информационные технологии: учебник для вузов / Б.Я. Советов, В.В. Цехановский. — 8-е изд., перераб. и доп. — Москва: Юрайт, 2025. — 414 с. — (Высшее образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/559897> (дата обращения: 24.04.2025).

5. Тузовский А.Ф. Проектирование и разработка web-приложений: учебник для вузов / А.Ф. Тузовский. — Москва: Юрайт, 2025. — 219 с. — (Высшее образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/561176> (дата обращения: 24.04.2025).

6. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика: учебник и практикум для вузов / под ред. А.Н. Лаврентьева. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва: Юрайт, 2025. — 215 с. — (Высшее образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/563913> (дата обращения: 24.04.2025).

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

1. Бикнер К. Экономичный Web-дизайн / К. Бикнер. - М.: НТ Пресс, 2021. - 248с. - (Школа Web-мастерства).

2. Гото Келли Веб – дизайн / К. Гото, Э. Котлер; пер. с англ. - 2-е изд. - СПб.: Символ-Плюс, 2021 - 416с.: ил. - (Библиотечка дизайнера).

3. Прайс, Д. Текст для Web Доступность и привлекательность / Д. и Л. Прайс. - М.: Вильямс, 2021. - 464 с.

4. Цифровой дизайн. Создавайте на компьютере замечательные. Фирменные бланки и эмблемы. Приглашения и визитки. Брошюры и клубные карты. Ве / Люк Хэрриот, Дэвид Дабнер. - М.: АСТ, 2021. - 160с.:

### **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)**

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 самостоятельных 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;  
Текстовый и табличный редактор Microsoft Word;  
Портал института <http://portal.midis.info>

### ***Перечень программного обеспечения:***

Яндекс браузер  
Microsoft™ Office®  
МойОфис  
Антивирус «Касперский» (Kaspersky Endpoint Security)

Figma (Edu)  
 AliveColors Business  
 Мовавика Фото

**Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы**

«Гарант аэро»  
 КонсультантПлюс.

- 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<br><br>(Аудитория для проведения занятий всех видов, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации) | Компьютер<br>Плазменная панель<br>Стол компьютерный<br>Стулья<br>Стол преподавателя<br>Стул преподавателя<br>Доска магнитно-маркерная<br>Доска для объявлений<br>Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС, выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».                            |
| 2.    | Библиотека<br>Читальный зал № 122                                                                                                                                                   | Автоматизированные рабочие места библиотекарей<br>Автоматизированные рабочие места для читателей<br>Принтер<br>Сканер<br>Стеллажи для книг<br>Кафедра<br>Выставочный стеллаж<br>Каталожный шкаф<br>Посадочные места (столы и стулья для самостоятельной работы)<br>Стенд информационный<br>Условия для лиц с ОВЗ:<br>Автоматизированное рабочее место для лиц с ОВЗ |

|  |  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|--|--|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  | <p>Линза Френеля</p> <p>Специальная парта для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата</p> <p>Клавиатура с нанесением шрифта Брайля</p> <p>Компьютер с программным обеспечением для лиц с ОВЗ</p> <p>Световые маяки на дверях библиотеки</p> <p>Тактильные указатели направления движения</p> <p>Тактильные указатели выхода из помещения</p> <p>Контрастное выделение проемов входов и выходов из помещения</p> <p>Табличка с наименованием библиотеки, выполненная шрифтом Брайля</p> <p>Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС, выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».</p> |
|--|--|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|