

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Усынин Максим Валерьевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 23.07.2026 16:23:09  
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  
ОСНОВЫ ГРАФИКИ В ДИЗАЙНЕ**

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн  
Направленность (профиль): Дизайн интерьера и городской среды  
Квалификация выпускника: Бакалавр  
Форма обучения: очная  
Год набора – 2026

Челябинск 2026

Рабочая программа дисциплины Основы графики 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 РФ от 13 августа 2020 г. № 1015)

Автор-составитель: Дедкова А.А.

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры дизайна, рисунка и живописи. Протокол № 10 от 25.05.2026

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.....                                                                                                                                                                             | 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.....                   | 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) .....                                                                                                         | 8  |
| 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).....                                                                                                                          | 9  |
| 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..... | 10 |
| 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 графики в дизайне

### 1.2. Цель дисциплины

Овладение студентами навыков работы с цифровой графикой.

### 1.3. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- изучить принципы работы с цифровой графикой
- строить объекты в перспективе
- уметь изображать различные поверхности и материалы
- проводить анализ и работать с референсами
- делать скетчи
- делать финальный рендер сложных игровых объектов

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

Процесс изучения дисциплины «Основы графики в дизайне» направлен на формирование следующих компетенций:

| Код и наименование компетенций выпускника                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | Код и наименование индикатора достижения компетенций                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>ОПК-3</b> Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления) | <b>ОПК-3.1.</b> Знать: особенности и методы поиска и формирования идей и концепции проекта, ее последующего графического выражения.                                                                                                                                                                                                                                                     |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | <b>ОПК-3.2.</b> Уметь: разрабатывать концепцию и основные идеи дизайн-проекта с необходимым научным обоснованием; осуществлять все этапы проектирования для получения конечного результата – художественного дизайн-проекта; выбирать способы и технологии для реализации проекта и создания объектов дизайна, выполняющих функции визуальной информации, идентификации и коммуникации. |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | <b>ОПК-3.3.</b> Владеть: методами дизайн-проектирования и техническими приемами для реализации разработанного проекта в материале.                                                                                                                                                                                                                                                      |

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

Учебная дисциплина «Основы графики в дизайне» относится к дисциплинам обязательной части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн направленность (профиль) Дизайн интерьера и городской среды.

#### 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                     |
| <b>Аудиторные занятия, час.</b>         | <b>34</b> | <b>34</b>               |
| Лекции, час.                            | 10        | 10                      |
| Практические занятия, час.              | 24        | 24                      |
| <b>Самостоятельная работа</b>           | <b>74</b> | <b>74</b>               |
| Курсовой проект (работа)                | -         | -                       |
| Контрольные работы                      | -         | -                       |
| Вид итогового контроля (зачет, экзамен) | экзамен   | экзамен                 |

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

##### 5.1. Содержание дисциплины

**Тема 1. Основы цифрового рисунка.** Виды перспектив. Построение объектов в одноточечной перспективе. Построение предметов в 2-х и 3-х точечной перспективе. Построение сложных предметов в перспективе.

**Тема 2. Обрубковка.** Упрощение сложных объектов до примитивов. Построение примитивов в перспективе.

**Тема 3. Построение сложной композиции в перспективе.** Построение простого интерьера в перспективе. Построение экстерьера в перспективе.

**Тема 4. Основы стилизации.** Выделение физических особенностей объекта. Гипертрофия и деформация форм.

**Тема 5. Рендер материалов.** Понятие окклюзия, свет, тень, эффект Френеля. Виды поверхностей и их свойства. Рисование самых распространенных игровых материалов.

**Тема 6. Пайплайн в работе художника.** Принципы работы с референсами. Работа от пятна и от линии. Упрощение и ускорение работы над рендером объектов.

**Тема 7. Работа со сложной формой.** Работа с референсами. Скетчинг. Свет, тень, отраженный свет, окклюжен. Цвет и материалы.

**Тема 8. 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<br>трудоёмкость   | из них                    |                       |        |    |
|                                                     |                         | Самостоятельная<br>работа | Аудиторные<br>занятия | из них |    |
| Лекции                                              | Практические<br>занятия |                           |                       |        |    |
| 3 семестр                                           |                         |                           |                       |        |    |
| Тема 1. Основы цифрового рисунка                    | 8                       | 4                         | 4                     | 2      | 2  |
| Тема 2. Обрубовка                                   | 8                       | 4                         | 4                     | 2      | 2  |
| Тема 3. Построение сложной композиции в перспективе | 12                      | 8                         | 4                     | 2      | 2  |
| Тема 4. Основы стилизации                           | 12                      | 8                         | 4                     | 2      | 2  |
| Тема 5. Рендер материалов                           | 22                      | 18                        | 4                     | 2      | 2  |
| Тема 6. Пайплайн в работе художника                 | 10                      | 8                         | 2                     | -      | 2  |
| Тема 7. Работа со сложной формой                    | 30                      | 20                        | 10                    | -      | 10 |
| Тема 8. Презентация проектов                        | 6                       | 4                         | 2                     | -      | 2  |
| Экзамен                                             |                         |                           |                       |        |    |
| Всего по дисциплине                                 | 108                     | 74                        | 34                    | 10     | 24 |
| Всего зачетных единиц                               | 3                       |                           |                       |        |    |

## 5.3. Лекционные занятия

| Тема                                                        | Содержание                                                                                                                                                          | часы | Формируемые компетенции |
|-------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|-------------------------|
| <b>Тема 1. Основы цифрового рисунка.</b>                    | Виды перспектив. Построение объектов в одноточечной перспективе. Построение предметов в 2-х и 3-х точечной перспективе. Построение сложных предметов в перспективе. | 2    | ОПК-3                   |
| <b>Тема 2. Обрубковка.</b>                                  | Упрощение сложных объектов до примитивов. Построение примитивов в перспективе.                                                                                      | 2    | ОПК-3                   |
| <b>Тема 3. Построение сложной композиции в перспективе.</b> | Построение простого интерьера в перспективе. Построение экстерьера в перспективе.                                                                                   | 2    | ОПК-3                   |
| <b>Тема 4. Основы стилизации.</b>                           | Выделение физических особенностей объекта. Гипертрофия и деформация форм.                                                                                           | 2    | ОПК-3                   |
| <b>Тема 5. Рендер материалов.</b>                           | Понятие окклюзия, свет, тень, эффект Френеля. Виды поверхностей и их свойства. Рисование самых распространенных игровых материалов.                                 | 2    | ОПК-3                   |

#### 5.4. Практические занятия

| Тема                                                        | Содержание                                                                                                                                                                                                    | час. | Формируемые компетенции | Методы и формы контроля формируемых компетенций |
|-------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|-------------------------|-------------------------------------------------|
| <b>Тема 1.</b> Основы цифрового рисунка.                    | 1. Построение куба, пирамиды, цилиндра в одноточечной перспективе<br>2. Построение куба, пирамиды, цилиндра в двухточечной перспективе<br>3. Построение куба, цилиндра и пирамиды в трехточечной перспективе. | 2    | ОПК-3                   | Практические задания                            |
| <b>Тема 2.</b> Обрубковка.                                  | Упрощение сложного объекта методом обрубковки и выявления основных форм, плоскостей.                                                                                                                          | 2    | ОПК-3                   | Практические задания                            |
| <b>Тема 3.</b> Построение сложной композиции в перспективе. | Построить экстерьер и интерьер одного и того же окружения.                                                                                                                                                    | 2    | ОПК-3                   | Практические задания                            |
| <b>Тема 4.</b> Основы стилизации.                           | Деформация простых объектов: куб, цилиндр, пирамида.                                                                                                                                                          | 2    | ОПК-3                   | Практические задания                            |
| <b>Тема 5.</b> Рендер материалов.                           | Работа с изображением материалов: дерево, камень, металл, стекло и т.д.                                                                                                                                       | 2    | ОПК-3                   | Практические задания                            |
| <b>Тема 6.</b> Пайплайн в работе художника.                 | Разработать пайплайн для рендера материалов.                                                                                                                                                                  | 2    | ОПК-3                   | Практические задания                            |
| <b>Тема 7.</b> Работа со сложной формой.                    | Создать игровой объект, принадлежащий определенному персонажу. Собрать референсы, сделать скетчи.                                                                                                             | 10   | ОПК-3                   | Практические задания                            |
| <b>Тема 8.</b> Презентация проектов.                        | Оформить все работы в виде кейсов для размещения в портфолио                                                                                                                                                  | 2    | ОПК-3                   | Практические задания                            |

### 5.5. Самостоятельная работа обучающихся

| Тема                                                        | Виды самостоятельной работы                                                                                             | час. | Формируемые компетенции | Методы и формы контроля формируемых компетенций                             |
|-------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|-------------------------|-----------------------------------------------------------------------------|
| <b>Тема 1.</b> Основы цифрового рисунка.                    | Построить в перспективе предмет мебели: стул, стол, кресло, диван. Построить в 2-х точечной перспективе чайник, кружку. | 4    | ОПК-3                   | Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия. |
| <b>Тема 2.</b> Обрубка.                                     | Сделать обрубку из любого объекта: обувь, чайник и т.д.                                                                 | 4    | ОПК-3                   | Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия. |
| <b>Тема 3.</b> Построение сложной композиции в перспективе. | Построить экстерьер и интерьер одного и того же окружения.                                                              | 8    | ОПК-3                   | Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия. |
| <b>Тема 4.</b> Основы стилизации.                           | Стилизовать предмет мебели.                                                                                             | 8    | ОПК-3                   | Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия. |
| <b>Тема 5.</b> Рендер материалов.                           | Нарисовать сложный предмет и сделать его из материала: стекло, желе, золото, кристалл, лава и т.д.                      | 18   | ОПК-3                   | Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия. |
| <b>Тема 6.</b> Пайплайн в работе художника.                 | Разработать пайплайн для рендера материалов.                                                                            | 8    | ОПК-3                   | Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия. |
| <b>Тема 7.</b> Работа со сложной формой.                    | Создать игровой объект, принадлежащий определенному персонажу. Сделать финальный рендер.                                | 20   | ОПК-3                   | Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия. |
| <b>Тема 8.</b> Презентация проектов.                        | Оформить все работы в виде кейсов для размещения в портфолио                                                            | 4    | ОПК-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 графики 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. Беляева С.Е. Спецрисунок и художественная графика: учебник / С.Е. Беляева, Е.А. Розанов. - 11-е изд., испр. - Москва: Академия, 2022. - 240с.+16с. цв. вкл.: ил.
2. Меркулова, Л.А. Пропедевтика. Общая композиция: учеб. для вуза / Л.А. Меркулова, М.Е. Ёлочкин. - М.: Академия, 2023. - 205с.: ил.
3. Сокольникова Н.М. Основы дизайна и композиции: учебное издание / Сокольникова Н.М. -Москва: Академия, 2024. - 160 с.
4. Тихонов С.В. Рисунок: учеб. пособие для вузов / С.В. Тихонов, В.Г. Демьянов, В.Б. Подрезков. - 2-е изд. - М.: Архитектура-С, 2022. - 296 с.: ил.

### Электронные издания (электронные ресурсы)

1. Воронова И.В. Основы композиции: учебник для вузов / И.В. Воронова. — 2-е изд. — Москва: Юрайт, 2025. — 119 с.— Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/566051> (дата обращения: 20.05.2026).
2. Скакова А.Г. Рисунок и живопись: учебник для вузов / А.Г. Скакова. — Москва: Юрайт, 2025. — 128 с.— Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/565943> (дата обращения: 20.05.2026).

## 8. ПЕРЕЧЕНЬ РЕСУРСОВ ИНФОРМАЦИОННО-ТЕЛЕКОММУНИКАЦИОННОЙ СЕТИ «ИНТЕРНЕТ», НЕОБХОДИМЫХ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

### 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 графики в дизайне» обладает огромным профессиональным потенциалом, изучение её основ способствует формированию общей и профессиональной культуры обучающегося, обеспечивает профессиональную подготовку, развивает его мировоззрение, формирует общекультурные компетенции, касающиеся личностных и гражданских качеств.

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

**Цель дисциплины** - овладение студентами навыков работы с цифровой графикой.

**Основные задачи дисциплины** – изучить принципы работы с цифровой графикой, строить объекты в перспективе, уметь изображать различные поверхности и материалы, проводить анализ и работать с референсами, делать скетчи, делать финальный рендер сложных игровых объектов

**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 экзамену следует обратить внимание на содержание основных разделов дисциплины, определение основных понятий курса, методик расчета основных экономических показателей. Для организации самостоятельной работы необходимы следующие условия:

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

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

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

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

Виды самостоятельной работы студентов:

- Выполнение домашних заданий.

## **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  
Adobe Reader  
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 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»: <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<br>Линза Френеля<br>Специальная парта для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата<br>Клавиатура с нанесением шрифта Брайля<br>Компьютер с программным обеспечением для лиц с ОВЗ<br>Световые маяки на дверях библиотеки<br>Тактильные указатели направления движения<br>Тактильные указатели выхода из помещения |

|  |  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|--|--|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  | <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> |
|--|--|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|