Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 07.09.2025 16:33:58
Уникальный программный ключ:
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb33ebc58

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

Кафедра дизайна, рисунка и живописи

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

КОНЦЕПТ-АРТ

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль): Графический дизайн и брендинг
Квалификация выпускника: Бакалавр
Форма обучения: очно-заочная
Год набора – 2025

Челябинск 2025

Рабочая программа дисциплины Концепт-арт 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: Нажмутдинова А.С.

Рабочая программа утверждена и одобрена на заседании кафедры дизайна, рисунка и живописи. Протокол № 09 от 28.04.2025 г.

Заведующий кафедрой
дизайна, рисунка и живописи
кандидат культурологии, доцент Ю.В. Одношовина

СОДЕРЖАНИЕ

1. Наименование дисциплины (модуля), цели и задачи освоения дисциплины (модуля) 4

2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы.....4

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы 5

4. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся.....6

5. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий.....6

6. Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю).....11

7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля).....11

8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины (модуля) 12

9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля).....12

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) 13

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

1.1. Наименование дисциплины

Концепт-арт

1.2. Цель дисциплины

Овладение студентами навыков визуализации идеи, разработка дизайна персонажа, локации или предмета.

В ходе освоения дисциплины студент должен решатьтакие задачи как:
- анализировать предпочтения целевой аудитории
-проводить сравнительный анализ
- различать визуальные стилистические решения в играх
- уметь работать с техническим заданием
- уметь грамотно формировать идею
- организовывать и планировать собственную деятельность
- разрабатывать скетчи
- предлагать различные варианты концепций ивыбирать наилучшее решение для проекта
- уметь обосновать художественно-техническое решение

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

Процесс изучения дисциплины Концепт-арт направлен на формирование следующих компетенций:

Код и наименование компетенций выпускника	Код и наименование индикатора достижения компетенций
УК-1 Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	УК-1.1. Знает методики сбора, обработки и обобщения информации, методики системного подхода для решения поставленных задач
	УК-1.2. Умеет анализировать и систематизировать разнородные данные, осуществлять критический анализ и синтез информации, полученной из разных источников, оценивать эффективность процедур анализа проблем и принятия решений в профессиональной деятельности
	УК-1.3. Владеет методами научного сбора, обработки и обобщения информации, практической работы с информационными источниками; методами системного подхода для решения поставленных задач
ПК-1 Способен к проведению предпроектных дизайнерских исследований при создании продукта	ПК-1.1 Анализирует потребности и предпочтения целевой аудитории проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации

	ПК-1.2 Проводит сравнительный анализ аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации
	ПК-1.3 Оформляет результаты дизайнерских исследований и формирует предложения по направлениям работ в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации
ПК-2 Способен конструировать элементы продукта с учетом эргономических требований	ПК-2.1 Разрабатывает художественно-конструкторские проекты продуктов, обеспечивает высокий уровень потребительских свойств и эстетических качеств проектируемых конструкций, соответствующих технико-экономическим и эргономическим требованиям с использованием компьютерных программ
	ПК-2.2 Подготавливает данные для расчетов экономического обоснования предлагаемой конструкции (модели изделия)
	ПК-2.3 Разрабатывает необходимую техническую документацию на проектируемое изделие, участвует в подготовке пояснительных записок к проектам и защите

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Учебная дисциплина «Концепт-арт» 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) Графический дизайн и брендинг.

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

Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 4 зачетных единиц, 144 академических часов. Дисциплина изучается на 3 курсе, 5,6 семестрах

Состав и объем дисциплины и виды учебных занятий

Вид учебных занятий	Всего	Разделение по семестрам	
		5	**6**
Общая трудоемкость, ЗЕТ	4	2	2
Общая трудоемкость, час.	144	72	72
Аудиторные занятия, час.	30	14	16
Лекции, час.	14	6	8
Практические занятия, час. в т.ч. в форме практической подготовки	16 16	8 8	8 8
Самостоятельная работа	105	58	47
Курсовой проект (работа)	-	-	-
Контроль	9	-	9
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

5 семестр

РАЗДЕЛ I

Тема 1. Введение в концепт-арт. История, основные понятия, актуальность.

Тема 2. Техническое задание. Зачем нужно техническое задание, его роль в работе над проектом. Культура общения с заказчиком, выстраивание деловых отношений.

Тема 3. Скетчинг как основа концепт-арта. Основные виды и принципы скетчинга. Материалы для скетчинга. Стилизация и стилистические приемы.

Тема 4. Креативность. Как развить творческий потенциал. Приемы и техники. Упражнения для развития креативности у художника.

Тема 5. Окружение для игры в жанре «Кликер». Разработка идеи, скетчинг живой и неживой природы для окружения в игре.

Тема 6. Предметы быта для игры в жанре «Кликер». Разработка идеи, скетчинг. Изображение предметов в 2 точечной перспективе.

Тема 7. Композиция из предметов быта в интерьере. Разработка идеи, разбор вариантов, доработка выбранного варианта.

6 семестр

РАЗДЕЛ II.

Тема 1. Разработка персонажа для игры в жанре «Match3». Особенности процесса разработки персонажа. Основные типы персонажей. Анализ целевой аудитории. Сбор информации и референсов по проекту. Анкета персонажа. Разработка нескольких концептов персонажа. Скетчинг. Доработка выбранного варианта. Работа с формой, силуэтом. Стилизация, динамика поз, эмоции персонажа. Презентация.

Тема 2. Разработка фонов и окружения для игры в жанре «Match3». Анализ темы, сбор информации и референсов по проекту. Поэтапная разработка нескольких концептов. Скетчинг. Работа с композицией, планирование наполнения, работа с формой и силуэтом, разделение планов, работа с тоном. Доработка выбранного варианта, разработка основных и второстепенных элементов окружения, детализация.

Тема 3. Работа над портфолио. Создание кейса проекта для электронного портфолио студента. Индивидуальные консультации по оформлению кейса. Публикация кейса на цифровой платформе.

5.2. Тематический план

Номера и наименование разделов и тем	Количество часов						
	Общая трудоёмкость	из них					
		Самостоятельная работа	Аудиторные занятия	из них			Контроль
				Лекции	Практические занятия	из них: Практическая подготовка	
5 семестр							
РАЗДЕЛ I.							
Тема 1. Введение в концепт-арт	0,5	-	0,5	0,5	-	-	
Тема 2. Техническое задание	0,5	-	0,5	0,5	-	-	
Тема 3. Скетчинг как основа концепт-арта	1	-	1	1	-	-	
Тема 4. Креативность	16	13	3	1	2	2	
Тема 5. Окружение для игры в жанре «Кликер».	18	15	3	1	2	2	
Тема 6. Предметы быта для игры в жанре «Кликер»	18	15	3	1	2	2	
Тема 7.Композиция из предметов быта в интерьере	18	15	3	1	2	2	
Всего за 5 семестр	**72**	**58**	**14**	**6**	**8**	**8**	
6 семестр							
РАЗДЕЛ II.							
Тема 1. Разработка персонажа для игры в жанре «Match3»	23	16	7	4	3	3	
Тема 2. Разработка фонов и окружения для игры в жанре «Match3»	23	16	7	4	3	3	
Тема 3. Работа над портфолио	17	15	2	-	2	2	
Контроль	9						9
Всего за 6 семестр	**72**	**47**	**16**	**8**	**8**	**8**	**9**
Экзамен	**-**	**-**	**-**	**-**	**-**	**-**	
Всего по дисциплине	**144**	**105**	**30**	**14**	**16**	**16**	**9**
Всего зачетных единиц	**4**						

5.3. Лекционные занятия

Тема	Содержание	часы	Формируемые компетенции
5 семестр			
РАЗДЕЛ I.			
Тема 1. Введение в концепт-арт	История, основные понятия, актуальность.	0,5	УК-1 ПК-1 ПК-2
Тема 2. Техническое задание	Зачем нужно техническое задание, его роль в работе над проектом. Культура общения с заказчиком, выстраивание деловых отношений.	0,5	УК-1 ПК-1 ПК-2
Тема 3. Скетчинг как основа концепт-арта	Основные виды и принципы скетчинга. Материалы для скетчинга. Стилизация и стилистические приемы.	1	УК-1 ПК-1 ПК-2
Тема 4. Креативность	Как развить творческий потенциал. Приемы и техники. Упражнения для развития креативности у художника.	1	УК-1 ПК-1 ПК-2
Тема 5. Окружение для игры в жанре «Кликер».	Разработка идеи, скетчинг живой и неживой природы для окружения в игре.	1	УК-1 ПК-1 ПК-2
Тема 6. Предметы быта для для игры в жанре «Кликер»	Разработка идеи, скетчинг. Изображение предметов в 2 точечной перспективе.	1	УК-1 ПК-1 ПК-2
Тема 7.Композиция из предметов быта в интерьере	Разработка идеи, разбор вариантов, доработка выбранного варианта.	1	УК-1 ПК-1 ПК-2
6 семестр			
РАЗДЕЛ II.			
Тема 1. Разработка персонажа для игры в жанре «Match3»	Особенности процесса разработки персонажа. Основные типы персонажей. Анализ целевой аудитории. Сбор информации и референсов по проекту. Анкета персонажа. Разработка нескольких концептов персонажа. Скетчинг. Доработка выбранного варианта. Работа с формой, силуэтом. Стилизация, динамика поз, эмоции персонажа. Презентация.	4	УК-1 ПК-1 ПК-2
Тема 2. Разработка фонов и окружения для игры в жанре «Match3»	Анализ темы, сбор информации и референсов по проекту. Поэтапная разработка нескольких концептов. Скетчинг. Работа с композицией, планирование наполнения, работа с формой и силуэтом, разделение планов, работа с тоном. Доработка выбранного варианта, разработка основных и второстепенных элементов окружения, детализация.	4	УК-1 ПК-1 ПК-2

5.4. Практические занятия в форме практической подготовки

Тема	Содержание	час.	Формируемые компетенции	Методы и формы контроля формируемых компетенций
5семестр				
РАЗДЕЛ I.				
Тема 4. Креативность	Упражнения и задания на развитие креативности.	2	УК-1 ПК-1 ПК-2	Практические задания Практические индивидуальные задания
Тема 5. Окружение для игры в жанре «Кликер».	Сделать варианты скетчей разных объектов живой и неживой природы для кликера.	2	УК-1 ПК-1 ПК-2	Практические задания Практические индивидуальные задания
Тема 6. Предметы быта для для игры в жанре «Кликер»	Сделать варианты скетчей предметов быта для кликера с разных ракурсов.	2	УК-1 ПК-1 ПК-2	Практические задания Практические индивидуальные задания
Тема 7.Композиция из предметов быта в интерьере	Сделать скетчи с разными вариантами композиции из предметов быта.	2	УК-1 ПК-1 ПК-2	Практические задания Практические индивидуальные задания
6 семестр				
РАЗДЕЛ II.				
Тема 1. Разработка персонажа для игры в жанре «Match3»	Разработка нескольких концептов персонажа. Скетчинг.	3	УК-1 ПК-1 ПК-2	Практические задания Практические индивидуальные задания
Тема 2. Разработка фонов и окружения для игры в жанре «Match3»	Поэтапная разработка нескольких концептов. Скетчинг. Разработка основных и второстепенных элементов окружения, детализация.	3	УК-1 ПК-1 ПК-2	Практические задания Практические индивидуальные задания
Тема 3. Работа над портфолио	Оформить кейс с проектом в портфолио	2	УК-1 ПК-1 ПК-2	Практические задания Практические индивидуальные задания

5.5. Самостоятельная работа обучающихся

Тема	Виды самостоятельной работы	час.	Формируемые компетенции	Методы и формы контроля формируемых компетенций
5 семестр				
РАЗДЕЛ I.				
Тема 4. Креативность	Упражнения для развития креативности у художника.	13	УК-1 ПК-1 ПК-2	Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия.
Тема 5. Окружение для игры в жанре «Кликер».	Разработка идеи, доработка выбранного варианта	15	УК-1 ПК-1 ПК-2	Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия.
Тема 6. Предметы быта для игры в жанре «Кликер»	Разработка идеи, доработка выбранного варианта	15	УК-1 ПК-1 ПК-2	Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия.
Тема 7. Композиция из предметов быта в интерьере	Разработка идеи, доработка выбранного варианта	15	УК-1 ПК-1 ПК-2	Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия.
6 семестр				
РАЗДЕЛ II.				
Тема 1. Разработка персонажа для игры в жанре «Match3»	Разработка идеи, доработка выбранного варианта	16	УК-1 ПК-1 ПК-2	Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия.
Тема 2. Разработка фонов и окружения для игры в жанре «Match3»	Разработка идеи, доработка выбранного варианта	16	УК-1 ПК-1 ПК-2	Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время

				практического занятия.
Тема 3. Работа над портфолио	Сборка кейса для портфолио со всеми этапами работы.	15	УК-1 ПК-1 ПК-2	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 «Концепт-арт» представлен отдельным документом и является частью рабочей программы.

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

Печатные издания

1.Лидвелл У. Универсальные принципы дизайна: 125 способов улучшить юзабилити продукта, повлиять на его восприятие потребителем, выбрать верное дизайнерское решение и повысить эффективность / У. Лидвелл, К. Холден, Дж. Батлер; пер. с англ. А.Мороза. – Москва: Колибри; Азбука-Аттикус, 2021. – 272с.: ил.

2. Поляков В.А. Разработка и технологии производства рекламного продукта: учеб. и практикум для академического бакалавриата / В.А. Поляков, А.А. Романов. – М.: Юрайт, 2020. – 502с.

3.Усатая Т.В. Дизайн-проектирование: учебник / Т.В. Усатая, Л.В. Дерябина. - Москва: Академия, 2020. - 288 с.: ил.

Электронные издания (электронные ресурсы)

1. Алексеев А.Г. Дизайн-проектирование: учебник / А.Г. Алексеев. — 2-е изд. — Москва: Юрайт, 2025. — 90 с. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/566071 (дата обращения: 24.04.2025).

2. Барышников А.П. Основы композиции: учебное пособие для вузов / А.П. Барышников, И.В. Лямин. — Москва: Юрайт, 2024. — 196 с. — (Высшее образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/540224 (дата обращения: 24.04.2025).

3. Основы дизайна и композиции: современные концепции: учебник / отв. ред. Е.Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва: Юрайт, 2025. — 119 с. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/565340 (дата обращения: 24.04.2025).

4. Поляков В.А. Разработка и технологии производства рекламного продукта: учебник и практикум для вузов / В.А. Поляков, А.А. Романов. — Москва: Юрайт, 2025. — 502 с. — (Высшее образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/560265 (дата обращения: 24.04.2025).

5. Скакова А.Г. Рисунок и живопись: учебник для вузов / А.Г. Скакова. — Москва: Юрайт, 2025. — 128 с. — (Высшее образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/565943 (дата обращения: 24.04.2025).

Дополнительные источники *(при необходимости)*

1.Адамс Шон Словарь цвета для дизайнеров / Ш. Адамс; предисл. Джессики Хелфанд; пер. с англ. Н. Томашевской. – М.: КоЛибри; Азбука-Аттикус, 2020. – 256с.: ил.

2.Мир вещей: энциклопедия / ред. Т. Евсеева. – М.: Аванта+, 2013. – 444с.: ил.

3.Уокер, М. Полное руководство по цветовой коррекции цифровых изображений / М. Уокер, Н. Барстоу. – М.: ОМЕГА, 2020. – 192с.: ил.

4. Хембри Р. Самый полный справочник Графический дизайн: Как научиться понимать графику и визуальные образы / Р. Хембри. – М.: АСТ, 2020. – 192с.

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 «Концепт-арт» 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.

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.

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)

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»: 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.	Лаборатория компьютерного дизайна	Компьютер Колонки

	№ 330 (Аудитория для проведения занятий всех видов, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации)	Плазменная панель Парты (2-х местные) Стулья Стол преподавателя Стул преподавателя Доска магнитно-маркерная Автоматизированное рабочее место обеспечено 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».