



ПРИЛОЖЕНИЕ 1 К ООП

УТВЕРЖДЕНО УЧЕНЫМ СОВЕТОМ ИСИ В СОСТАВЕ ООП

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
ОСНОВЫ РЕЖИССУРЫ В АНИМАЦИИ и МОУШ_ДИЗАЙНЕ

Образовательная программа
Арт-диджитал дизайн

Направление подготовки
54.04.01 Дизайн

Уровень высшего образования
Магистратура



Разработчик программы:

- Серов Сергей Иванович, заведующий кафедрой графического дизайна,
канд. искусств., проф.

© АНО ВО «Институт современного
искусства



АННОТАЦИЯ К ДИСЦИПЛИНЕ

Цели:	— всестороннее освоение компетенций (навыков, знаний умений), реализуемых дисциплиной «Основы режиссуры в анимации», формирование у магистров режиссерского мышления и аудио-визуальной культуры
Задачи:	— изучение истории анимации, определение современных общих требований к анимационным фильмам, выявление тенденций развития анимации в будущем; — формирование представлений о создании анимационных фильмов разных жанров, разного уровня сложности и назначения, с использованием традиционных и цифровых технологий; — изучение приемов движущейся экранной композиции с применением графических и трехмерных средств анимации;
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	ПК-1, ПК-2

1. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ

по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Изучение данной учебной дисциплины направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:



ПК-1	Способен организовать и осуществить предпроектные исследования, поставить и согласовать проектные задачи, планировать проектную деятельность в области дизайна объектов, среды и систем
Знать:	<ul style="list-style-type: none">— методы проведения комплексных предпроектных исследований; изучения и проработки литературного материала произведения, сценария, концептуальной основы будущего анимационного фильма с целью разработки режиссёрского замысла и/или генерации методов его воплощения;— принципы постановки и согласования художественно-производственных задач с профессиональным творческим коллективом;
Уметь:	<ul style="list-style-type: none">— осуществлять предпроектные (предваряющие проектирование) исследования; собирать и использовать информацию по теме будущего анимационного фильма;— четко доносить и формулировать свою мысль до коллектива, раскрывая и интегрируя творческие замыслы коллег;
Владеть:	<ul style="list-style-type: none">— навыками оформления результатов предпроектных исследований и предоставления их продюсеру, режиссёру, сценаристу и прочим участниками творческого коллектива;— навыками планирования и организации процессов создания анимационного фильма;

ПК-2	Способен руководить проектными работами, организовать и осуществить концептуальную и художественно-техническую разработку, подготовку проектной документации в области дизайна объектов, среды и систем
Знать:	<ul style="list-style-type: none">— концептуальные основы анимационной кинематографии;— современные материалы и технологии, производственные ресурсы, технические базы, аппаратные средства, сопутствующие производству анимационных фильмов;— цифровые технологии моделирования 3D-анимации персонажей



	и виртуального пространства
Уметь:	<ul style="list-style-type: none"> — руководить и организовывать креативные и художественно-производственные процессы анимационных фильмов; — создавать образ и анатомию персонажей; анимационное движение одушевленных и неодушевленных объектов; модели сцен, монтажную конструкцию фильма;
Владеть:	<ul style="list-style-type: none"> — навыками создания анимационного фильма; — навыками внедрения анимационного контента в другие виды аудиовизуального искусства;

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ООП	Б1.В. 06
-------------------	-----------------

2.1. Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Для изучения данной учебной дисциплины (модуля) необходимы знания, умения и компетенции, формируемые предыдущим уровнем подготовки — бакалавриатом и/или специалитетом.

3. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

В зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам занятий) и на самостоятельную работу обучающихся

- 3.1. Общая трудоемкость (объем) дисциплины (модуля) составляет 8 зачетных единиц (ЗЕ), 288 академических часов.
- 3.2. Объём дисциплины (модуля) по видам учебных занятий (в академических часах):

Вид учебной работы	Кол-во академических часов по формам обучения	
	очная	очно -заочная
Общая трудоемкость дисциплины	288	288
Контактная работа обучающихся с	128	64



преподавателем (по видам учебных занятий), ВСЕГО:		
Лекции (Л)	48	16
Семинары (С)	—	—
Практические занятия (ПЗ)	76	48
Консультации (Конс)	4	—
Самостоятельная работа студента (СРС)	88	152
Практическая подготовка	158	178
Форма промежуточной аттестации		
Экзамен (Э)	72 час. (1,3 сем)	72 час. (1,3 сем)
Зачет (З)	—	—
Дифференцированный зачет (ДЗ)	—	—

4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

4.1. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием для каждой темы:

- номера семестра учебного плана (УП);
- количества академических часов, отведенного на её изучение с распределением по видам учебных занятий:
 - «Лек» - лекционные,
 - «ПрЗ» / «ИнЗ» – групповые и мелкогрупповые практические занятия / индивидуальные занятия
 - «Конс» – групповые и мелкогрупповые практические занятия / индивидуальные занятия
 - «СРС» — самостоятельная работа студентов.
- формы текущего контроля успеваемости

Для очной формы обучения				Трудоемкость в часах			Формы текущего контроля успеваемости
№ п/п	Наименование разделов и тем	№ сем. УП	Объем в часах (всего)	Лек	ПрЗ, ИнЗ, Конс	СРС	
1.	История анимационного кинематографа	1	9	8	—	1	Контроль освоения лекционного материала, самостоятельной работы, просмотр творческих работ



Для очной формы обучения				Трудоемкость в часах			Формы текущего контроля успеваемости
№ п/п	Наименование разделов и тем	№ сем. УП	Объем в часах (всего)	Лек	ПрЗ, ИнЗ, Конс	СРС	
2.	Творческий замысел анимационного фильма	1	9	8	—	1	Контроль освоения лекционного материала, самостоятельной работы, просмотр творческих работ
3.	Этапы создания анимационного фильма	1	9	8	—	1	Контроль освоения лекционного материала, самостоятельной работы, просмотр творческих работ
4.	Цифровые технологии проектирования трехмерных моделей и сцен	1	9	8	—	1	Контроль освоения лекционного материала, самостоятельной работы, просмотр творческих работ

Для очно-заочной формы обучения				Трудоемкость в часах			Формы текущего контроля успеваемости
№ п/п	Наименование разделов и тем	№ сем. УП	Объем в часах (всего)	Лек	ПрЗ, ИнЗ, Конс	СРС	
1.	История анимационного кинематографа	1	9	4	—	5	Контроль освоения лекционного материала, самостоятельной работы, просмотр творческих работ
2.	Творческий замысел анимационного фильма	1	9	4	—	5	Контроль освоения лекционного материала, самостоятельной работы, просмотр творческих работ
3.	Этапы создания анимационного фильма	1	9	4	—	5	Контроль освоения лекционного материала, самостоятельной работы, просмотр творческих работ



Для очно-заочной формы обучения				Трудоемкость в часах			Формы текущего контроля успеваемости
№ п/п	Наименование разделов и тем	№ сем. УП	Объем в часах (всего)	Лек	ПрЗ, ИнЗ, Конс	СРС	
4.	Цифровые технологии проектирования трехмерных моделей и сцен	1	9	4	—	5	Контроль освоения лекционного материала, самостоятельной работы, просмотр творческих работ

4.2. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по разделам

1) История анимационного кинематографа

История анимационного кинематографа; направления и стилевые решения анимационных фильмов; разновидности форм и приемов классической и современной анимации; основные законы и понятия драматургии; драматургические школы и направления.

2) Творческий замысел анимационного фильма

Креативные методы и технологии, принципы создания замысла будущего анимационного фильма; основы генерации новых идей, художественно-образных концепций в творческом коллективе: обсуждение, дискуссия, мозговой штурм.

Основы исследования литературного материала, принципы работы с готовыми сценариями; методы написания сценария по собственным замыслам и темам; современный сторителлинг и традиционная драматургия; понятие нарратива;

3) Этапы создания анимационного фильма

Принципы создания режиссерского постановочного сценария; виды раскадровок в анимации; приемы визуализации образов, сцен и героев цветоческими средствами.

Методы разработки анимационных персонажей, их пластики и принципов движения; интерпретация основ движения животных, человека, птиц, насекомых средствами художественно-проектной графики; анимационное движение одушевленных и неодушевленных объектов;

Визуальная композиция кадров и их значение в монтажной конструкции сцен и эпизодов; искусство изобразительно-монтажной композиции; особенности монтажного мышления.

Принципы саунд-дизайна, основы аудиовизуальной композиции.

4) Цифровые технологии проектирования трехмерных моделей и сцен



Цифровые методы и приемы создания, модификации, анимации и визуализации трехмерных сцен и персонажей; современные цифровые технологии, инструменты, программные продукты трехмерной графики анимированных 3D-моделей и сцен; геометрические модели трехмерных сцен с выбором расположения и настройки источников света и съемочных камер.

5. ПЕРЕЧЕНЬ УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ ДЛЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ

5.1. Содержание и формы самостоятельной работы обучающихся в процессе освоения дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам).

№ п/п	Наименование раздела дисциплины	Кол-во часов на СРС	Содержание и формы СРС	КОД формируемой компетенции
1.	История анимационного кинематографа	1	изучение и просмотр фильмов в разных областях анимационного киноискусства, анализ и качественная оценка художественных средств; выполнение творческих заданий	ПК-1, ПК-2
2.	Творческий замысел анимационного фильма	1	изучение и просмотр фильмов в разных областях анимационного киноискусства, анализ и качественная оценка художественных средств; выполнение творческих заданий	ПК-1, ПК-2
3.	Этапы создания анимационного фильма	1	изучение и просмотр фильмов в разных областях анимационного киноискусства, анализ и качественная оценка художественных средств; выполнение творческих заданий	ПК-1, ПК-2
4.	Цифровые технологии проектирования трехмерных моделей и сцен	1	изучение и просмотр фильмов в разных областях анимационного киноискусства, анализ и качественная оценка художественных средств; выполнение творческих заданий	ПК-1, ПК-2

6. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

В соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки реализация компетентностного подхода должна предусматривать широкое использование в учебном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий, таких как: аналитика и разбор конкретных проектных технологий, дизайн-



концепций и дизайнерских объектов, сред и систем; моделирование проектных процессов и различных ситуаций в профессиональной среде дизайна; проведение деловых и ролевых игр; психологические и иные тренинги. В сочетании с внеаудиторной работой активные и интерактивные формы проведения занятий способствуют формированию и развитию профессиональных навыков обучающихся. В рамках учебных курсов предусмотрены встречи с представителями российских и зарубежных дизайн-бюро, рекламных агентств и прочих организаций, чья деятельность связана с дизайном, мастер-классы экспертов и специалистов в области дизайна.

6.1. Методы и средства организации и реализации образовательного процесса:

а) методы и средства, направленные на теоретическую подготовку:

- лекция;
- самостоятельная работа студентов;
- коллоквиум;
- консультация

б) методы и средства, направленные на практическую подготовку:

- индивидуальные и групповые, в том числе мелкогрупповые занятия по проектным дисциплинам;
- мастер-классы преподавателей и приглашенных специалистов в области дизайна;
- учебная и производственная практика;
- самостоятельная работа студентов;
- курсовая творческая работа;
- курсовой дизайн-проект.

При реализации дисциплины применяются следующие виды учебной работы:

Лекция. Используются различные типы лекций: вводную, мотивационную (способствующую проявлению интереса к осваиваемой дисциплине), подготовительную (готовящую студента к более сложному материалу), интегрирующую (дающую общий теоретический анализ предшествующего материала), установочную (направляющая студентов к источникам информации для дальнейшей самостоятельной работы), междисциплинарную. Содержание и структура лекционного материала направлены на формирование у обучающихся соответствующих компетенций и соотносится с выбранными преподавателем методами контроля.

Самостоятельная работа обучающихся. Самостоятельная работа представляет собой обязательную часть дисциплины, выражаемую в зачетных



единицах и выполняемую обучающимся в соответствии с заданиями преподавателя. Результат самостоятельной работы контролируется преподавателем. Самостоятельная работа может выполняться обучающимся в аудиториях, библиотеке, компьютерных классах, а также в домашних условиях. Самостоятельная работа обучающихся подкрепляется учебно-методическим и информационным обеспечением, включающим учебники, учебно-методические пособия, конспекты лекций, аудио и видео материалами и т.д.

Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю)

- 1) Краткий конспект лекций по дисциплине
- 2) Словарь терминов и персоналий по дисциплине
- 3) Индивидуальная рабочая тетрадь (папка), включающая:
 1. Листы творческих заданий по дисциплине и все сопутствующие методические указания по исполнению творческих заданий;
 2. Рабочая папка, содержащая творческие идеи и концепции (эссе, записи, схемы и т.д.), поисковые рисунки, эскизы, наброски, цвето-графические зарисовки и композиции по теме задания;
 3. План-график ведения творческих работ по дисциплине;
 4. Оценочный лист, содержащий оценки и рекомендации по работе над творческими заданиями.
- 4) Дидактические материалы — презентационные материалы (распечатки, слайды, фотоматериалы); учебные видеозаписи; художественные альбомы, каталоги профессиональных дизайнерских выставок и галерей и т.п.
- 5) Технические средства обучения видео-, фотоаппаратура, иные демонстрационные средства; проекторы, ноутбуки, персональный компьютер и прочие профессиональные аппаратные средства индивидуального пользования, множительная техника (МФУ);
- 6) Другие элементы

Методические материалы в виде электронных ресурсов находятся в открытом доступе в методическом кабинете деканата.

7. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Фонд контрольных заданий, перечень форм и процедур, предназначенных для определения качества освоения обучающимися учебного материала, а так же



методические указания по освоению дисциплины (модуля), описываются в отдельном документе «Оценочные средства дисциплины».

8. ПЕРЕЧЕНЬ ОСНОВНОЙ И ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

8.1. Основная литература:

№ п/п	Авторы /составители	Наименование (заглавие)	Издательство, год
1	Куркова, Н. С.	Анимационное кино и видео: азбука анимации : учебное пособие для вузов	Москва : Издательство Юрайт, 2021 https://urait.ru/bcode/476117
2	Кривуля Н.Г.	История анимации : учебно-методическое пособие	Москва : Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2011 http://www.iprbookshop.ru/30616.html
3	Петров А.А.	Классическая анимация. Нарисованное движение : учебное пособие	Москва : Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2010 http://www.iprbookshop.ru/30621.html
4	Трошина Г.В.	Трехмерное моделирование и анимация : учебное пособие	Новосибирск : Новосибирский государственный технический университет, 2010 http://www.iprbookshop.ru/45048.html
5	Цидина Т.Д.	История и теория анимации : лекции	Челябинск : Челябинский государственный институт культуры, 2018 http://www.iprbookshop.ru/87220.html
8	Флеминг Б.	Методы анимации лица. Мимика и артикуляция	Издательство «ДМК Пресс», 2007 https://e.lanbook.com/book/1347#authors

8.2. Дополнительная литература:

№ п/п	Авторы /составители	Наименование (заглавие)	Издательство, год
1	Пол Джошуа	Цифровое видео. Полезные советы и готовые инструменты по видеосъемке, монтажу и авторингу	Саратов : Профобразование, 2017 http://www.iprbookshop.ru/63810.html



№ п/п	Авторы /составители	Наименование (заглавие)	Издательство, год
2	Хохлов П.В., Хохлова В.Н., Погребняк Е.М.	Информационные технологии в медиаиндустрии. Трёхмерное моделирование, текстурирование и анимация в среде	Новосибирск : Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики, 2016 http://www.iprbookshop.ru/74668.html
3	Торопова О.А., Кумова С.В.	Анимация и веб-дизайн : учебное пособие	Саратов : Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015 http://www.iprbookshop.ru/76476.html
4	Вдовин А.С.	Дизайн игр и медиаиндустрии. Персонажная графика и анимация : учебное пособие	Саратов : Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015 http://www.iprbookshop.ru/76480.html
5	Платонова Н.С.	Создание компьютерной анимации в Adobe Flash CS3 Professional : учебное пособие	Москва : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2020 www.iprbookshop.ru/97584.html
6	—	Анимация персонажа : учебное наглядное пособие	Липецк : Липецкий государственный педагогический университет имени П.П. Семёнова-Тян-Шанского, 2018 http://www.iprbookshop.ru/100901.html
7	Пожидаев Л.Г.	Анимация. Графика	Москва : Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2018 http://www.iprbookshop.ru/105101.html
8	Капранова М.Н.	Macromedia Flash MX. Компьютерная графика и анимация	Москва : СОЛОН-ПРЕСС, 2017 http://www.iprbookshop.ru/90293.html
9	Нг Киан Би	Цифровые эффекты в Maya. Создание и анимация	Издательство «ДМК Пресс», 2008 https://e.lanbook.com/book/1348#book_name

9. ПЕРЕЧЕНЬ РЕСУРСОВ ИНФОРМАЦИОННО-ТЕЛЕКОММУНИКАЦИОННОЙ СЕТИ "ИНТЕРНЕТ"

9.1. Современные профессиональные базы данных

№ п/п	Имя сайта (или ссылки)	Краткое описание Интернет-ресурса
-------	------------------------	-----------------------------------



1.	https://xn--90ax2c.xn--p1ai/	Национальная электронная библиотека (НЭБ)
2.	https://uisrussia.msu.ru/	Университетская информационная система РОССИЯ
3.	http://rosdesign.com/	интернет-ресурс теоретических статей и практических рекомендаций по дизайну на русском языке
4.	https://www.behance.net/	сайт, собравший в себе портфолио художников, дизайнеров и людей искусства со всего мира
5.	designyoutrust.com	ежедневный дизайнерский журнал, публикующий статьи о новых направлениях в дизайне, новости и события, дизайнерские портфолио и выборочные дизайнерские проекты со всего мира
6.	http://footagecrate.com/	База визуальных эффектов, подборка темплейтов для After Effects и видеоуроки о том, как применять футажи в Adobe Premier, After Effects или Da Vinci.
7.	videosmile.ru	Отечественный обучающий ресурс со всевозможными уроками по созданию визуальных эффектов и подвижной графики, обзорами плагинов и инструментов, а также курсами по работе в различных программах (After Effects, Adobe Premier PRO, Cinema 4D, 3DS Max, Vegas PRO и даже Adobe Audition)
8.	https://3ddd.ru/	База 3D-моделей, где можно не только покупать готовые работы, но и зачислять свои
9.	https://gumroad.com/	На сайте представлены самые разнообразные продукты компьютерной графики, анимации, цифрового дизайна
10.	http://www.cgsociety.org/	Ресурс для CG-артистов, на котором можно найти огромное количество примеров работ художников со всего мира и поделиться своим творчеством.
11.	https://www.artstation.com/	популярная платформа для CG-артистов, где авторы публикуют примеры своих работ, сопровождая их 3D моделями или видео с подробной историей создания
12.	https://www.3dtotal.com/tutorials/	На сайте 3dtotal.com имеется огромная подборка бесплатных уроков, в которых рассматриваются принципы создания различных эффектов и персонажей, практически во всех доступных графических редакторах: Photoshop, 3ds Max, ZBrush, Maya, V-Ray, Blender, Cinema 4D и т.д.
13.1 3	https://itsoncraft.com/crafts/animation/	Молодая платформа, на которой собраны самые разнообразные материалы для тех, кто занимается анимацией, производством игр, фильмов и сериалов



14.	http://www.posemaniacs.com/	ресурс целиком и полностью посвящен человеческому телу. Здесь детально показаны всевозможные позы человека и то, как расположены его мышцы в том или ином положении
15.	http://andreasdeja.blogspot.ru/	ресурс предназначен исключительно для аниматоров: покадровые разборы известных анимационных картин и материалы со съемок
16.	http://rosdesign.com/	интернет-ресурс теоретических статей и практических рекомендаций по дизайну на русском языке
17.	behance.net	сайт, собравший в себе портфолио художников, дизайнеров и людей искусства со всего мира;
18.	http://kak.ru - Журнал [кАк)	периодическое издание по дизайну, графическому дизайну
19.	http://www.compuart.ru	ежемесячный электронный журнал по полиграфии, дизайну и компьютерной графике
20.	https://www.behance.net/	сайт, собравший в себе портфолио художников, дизайнеров и людей искусства со всего мира
21.	designiskinky.net	австралийский сайт о дизайне, новостях дизайна
22.	designyoutrust.com	ежедневный дизайнерский журнал, публикующий статьи о новых направлениях в дизайне, новости и события, дизайнерские портфолио и выборочные дизайнерские проекты со всего мира
23.	bangbangstudio.ru	российский сайт для иллюстраторов с работами по иллюстрации
24.	colourlovers.com	один из самых крупных ресурсов с огромной коллекцией цветовых сочетаний;

9.2. Информационные справочные системы

- Портал «Единое окно доступа к образовательным ресурсам»
<http://window.edu.ru/window>.
- Словарь дизайнерских терминов
https://blog.romashin-design.com/dictionary_designer
- Термины дизайна – Словарь основных дизайн терминов
<http://miloskiy.com/terminy-dizajna-slovar-dizajn-terminov/>
- 48 терминов из дизайна
<https://www.amocrm.ru/blog/22/15023920/>
- Словарь дизайнера
<https://point.bangbangeducation.ru/sovet-po-kulture/designers-dictionary>



- Словарь дизайн-терминов
<https://rosdesign.com/design/slovarofdesign.htm>
- Словарь «дизайнерского сленга» от А до W
<http://www.lookatme.ru/mag/live/experience-news/210307-design>
- Термины графического дизайна
<https://spark.ru/startup/logo/blog/35605/termini-graficheskogo-dizajna-dlya-ne-dizajnera>

10. ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем

В процессе лекционных и практических занятий используется следующее программное обеспечение:

- программы, обеспечивающие доступ в сеть Интернет (например, «Googlechrome»);
- программы, демонстрации видео материалов (например, проигрыватель «Windows Media Player»);
- программы для демонстрации и создания презентаций (например, «Microsoft PowerPoint»)

11. ОПИСАНИЕ МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЙ БАЗЫ, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)

Вид учебной работы	Тип аудитории с описанием материально-технического обеспечения
Лекция	<i>Аудитории для проведения лекционных занятий, оборудованные:</i> <ul style="list-style-type: none">— стационарным или переносным мультимедийным комплексом для презентаций; маркерной доской; столами, стульями;
Практическое занятие	<i>Аудитории для проведения практических занятий, оборудованные:</i> <ul style="list-style-type: none">— компьютерами, принтером, сканером, копировальным аппаратом; столами, стульями;



Вид учебной работы	Тип аудитории с описанием материально-технического обеспечения
Консультации	<i>Аудитории для проведения консультаций, оборудованные:</i> <ul style="list-style-type: none">— стационарным или переносным мультимедийным комплексом для презентаций; маркерной доской; столами, стульями;— компьютерами, принтером, сканером, копировальным аппаратом; столами, стульями;



ЛИСТ РЕГИСТРАЦИИ ИЗМЕНЕНИЙ

Дата внесения изменений	Краткое описание изменений, внесенных в РПД
2023	<i>Актуализированы списки литературы, обновлен перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»</i>