



ПРИЛОЖЕНИЕ 1 К ООП

УТВЕРЖДЕНО УЧЕНЫМ СОВЕТОМ ИСИ В СОСТАВЕ ООП

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ ОСНОВЫ РЕЖИССУРЫ В МОУШН-ДИЗАЙНЕ

Образовательная программа

Дизайн электронных изданий и моушн-дизайн

Направление подготовки

54.04.01 Дизайн

Уровень высшего образования

Магистратура



Разработчик программы:

- Васерчук Юлия Анатольевна, ,канд. искусств., проф.

© Васерчук Юлия Анатольевна

© АНО ВО «Институт современного
искусства



АННОТАЦИЯ К ДИСЦИПЛИНЕ

Цели:	— всестороннее освоение компетенций (навыков, знаний умений), реализуемых дисциплиной «Основы режиссуры в моушн-дизайне», формирование у магистров режиссерского мышления и аудио-визуальной культуры
Задачи:	— изучение основ режиссуры; — формирование представлений о создании произведений моушн-дизайна разных жанров, разного уровня сложности и назначения, с использованием новейших цифровых технологий; — изучение приемов создания 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:	— методы проведения комплексных предпроектных исследований; изучения и проработки концептуальной основы будущего произведения моушн-дизайна с целью разработки методов его воплощения;
Уметь:	— осуществлять предпроектные (предваряющие проектирование) исследования; собирать и использовать информацию по теме будущего ролика моушн-дизайна;
Владеть:	— навыками оформления результатов предпроектных исследований и предоставления их участниками творческого коллектива и/или заказчику; — навыками планирования и организации процессов создания произведения моушн-дизайна;

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:	— концептуальные основы моушн-дизайна; — современные технологии, производственные ресурсы, технические базы, аппаратные средства, программные продукты, сопутствующие производству анимированных роликов и моушн-дизайну; — цифровые технологии моделирования 3D-анимации персонажей, их движения и виртуального пространства сцен;
Уметь:	— руководить и организовывать креативные и художественно-производственные процессы моушн-дизайна; — создавать образ и анатомию персонажей; анимационное движение одушевленных героев и неодушевленных объектов; модели сцен, внутрикадровую композицию и монтажную



	конструкцию моушн-дизайна;
Владеть:	<ul style="list-style-type: none"> — навыками создания произведений моушн-дизайна — навыками внедрения анимированного контента в другие виды аудиовизуального искусства;

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ООП	Б1.В.ДВ.03.02
-------------------	----------------------

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 2 зачетные единицы (ЗЕ), 72 академических часа.
- 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	72	72
Контактная работа обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий), ВСЕГО:		
Лекции (Л)	36	36
Семинары (С)	32	16
—	—	—



Практические занятия (ПЗ)	—	—
Консультации (Конс)	—	—
Самостоятельная работа студента (СРС)	4	20
Практическая подготовка	20	46
Форма промежуточной аттестации		
Экзамен (Э)	36 час. (1 семестр)	36 час. (1 семестр)
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.	Современные виды моушн-дизайна и цифрового искусства	1	9	8	—	1	Контроль освоения лекционного материала, самостоятельной работы, просмотр творческих работ
2.	Творческий замысел в моушн-дизайне	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	
3.	Разработка внутрикадровой композиции и общей монтажной конструкции ролика	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.	Современные виды моушн-дизайна и цифрового искусства	1	9	4	—	5	Контроль освоения лекционного материала, самостоятельной работы, просмотр творческих работ
2.	Творческий замысел в моушн-дизайне	1	9	4	—	5	Контроль освоения лекционного материала, самостоятельной работы, просмотр творческих работ
3.	Разработка внутрикадровой композиции и общей монтажной конструкции ролика	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) Современные виды моушн-дизайна и цифрового искусства

Направления и стилевые решения современного моушн-дизайна; компьютерная анимированная графика для телевидения, рекламы, фильмов, роликов, презентаций, заставок и анимированных обложек для визуальных платформ социальных сетей; принципы создания и области назначения 2-D флэт-анимации, 3-D анимации, анимации логотипов

2) Творческий замысел в моушн-дизайне

Креативные методы и технологии, принципы создания концептуальной идеи, творческого замысла в моушн-дизайне; основы генерации новых идей, художественно-образных концепций в коллективе: обсуждение, дискуссия, мозговой штурм.

Принципы работы с готовыми сценариями; методы написания сценария по собственным замыслам и темам; современный сторителлинг и традиционная драматургия; основные законы и понятия драматургии; драматургические школы и направления;

3) Разработка внутрикадровой композиции и общей монтажной конструкции ролика

Принципы создания режиссерского сценария; методы создания раскадровок для произведений моушн-дизайна.

Основы движущейся экранной композиции; внутрикадровая статическая и динамическая композиция; принципы воздействия экранного образа на зрителя; Приемы визуализации образов, сцен и героев; методы разработки анимационных персонажей, их пластики и принципов движения; интерпретация и разработка анимации одушевленных героев 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.

Методы создания текстур и детализации 3-D моделей; принципы разработки геометрических моделей трехмерных сцен с выбором расположения и настройки источников света и съемочных камер.

Основы работы в программных продуктах: Adobe After Effects, Cinema 4D, ZBrush Photoshop, Adobe Illustrator, Mocha, Octane, Adobe Premiere.

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.	Современные виды моушн-дизайна и цифрового искусства	1	изучение и просмотр фильмов в разных областях анимационного киноискусства, анализ и качественная оценка художественных средств; выполнение творческих заданий	ОПК-3, ПК-1, ПК-2
2.	Творческий замысел в моушн-дизайне	1	изучение и просмотр фильмов в разных областях анимационного киноискусства, анализ и качественная оценка художественных средств; выполнение творческих заданий	ОПК-3, ПК-1, ПК-2
3.	Разработка внутрикадровой композиции и общей монтажной конструкции ролика	1	изучение и просмотр фильмов в разных областях анимационного киноискусства, анализ и качественная оценка художественных средств; выполнение творческих заданий	ОПК-3, 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	ОПК-3, ПК-1, ПК-2
----	--	---	---	-------------------

6. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

В соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки реализация компетентного 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 дизайнера; 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);

б) 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	Трошина Г.В.	Трехмерное моделирование и анимация : учебное пособие	Новосибирск : Новосибирский государственный технический университет, 2010 http://www.iprbookshop.ru/45048.html
2	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
3	Капранова М.Н.	Macromedia Flash MX. Компьютерная графика и анимация	Москва : СОЛОН-ПРЕСС, 2017 http://www.iprbookshop.ru/90293.html
4	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	Лаврентьев А.Н., Жердев Е. В., Кулешов В.В., Мясникова Л.Г., Сазиков	Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика: учебник и практикум для вузов	Издательство Юрайт, 2020 https://urait.ru/book/cifrovye-tehnologii-v-dizayne-istoriya-teoriya-praktika-454519



№ п/п	Авторы /составители	Наименование (заглавие)	Издательство, год
	А.В., Бирюков В.Е., Покровская Л.В., Левина О.Ю.		
2	сост. Приказчикова Н.П., Беседина И.В.	Основы и язык визуальной культуры: Учебное пособие	Астраханский инженерно-строительный институт, ЭБС АСВ, 2014 http://www.iprbookshop.ru/24040.html
3	Маньковская Н.Б., Бычков В.В.	Современное искусство как феномен техногенной цивилизации	Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2011 http://www.iprbookshop.ru/30638.html
4	Пол Джошуа	Цифровое видео. Полезные советы и готовые инструменты по видеосъемке, монтажу и авторингу	Саратов : Профобразование, 2017 http://www.iprbookshop.ru/63810.html
5	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
6	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
7	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
8	Цидина Т.Д.	История и теория анимации : лекции	Челябинск : Челябинский государственный институт культуры, 2018 http://www.iprbookshop.ru/87220.html
9	—	Анимация персонажа : учебное наглядное пособие	Липецк : Липецкий государственный педагогический университет имени П.П. Семёнова-Тян-Шанского, 2018 http://www.iprbookshop.ru/100901.html



№ п/п	Авторы /составители	Наименование (заглавие)	Издательство, год
10	Пожидаев Л.Г.	Анимация. Графика	Москва : Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2018 http://www.iprbookshop.ru/105101.html
11	Куркова, Н. С.	Анимационное кино и видео: азбука анимации : учебное пособие для вузов	Москва : Издательство Юрайт, 2021 https://urait.ru/bcode/476117
12	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
13	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
14	Бессонова Н.В.	Композиция и дизайн в создании мультимедийного продукта	Новосибирский государственный архитектурно-строительный университет (Сибстрин), 2016 http://www.iprbookshop.ru/68773.html
15	Нг Киан Би	Цифровые эффекты в Мауа. 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://www.videocopilot.net/	интернет-ресурс по моушн-дизайну, созданный в коллаборации с известным VFX-артистом Эндрю Крамером
7.	http://footagecrate.com/	База визуальных эффектов, подборка темплейтов для After Effects и видеоуроки о том, как применять футаж в Adobe Premier, After Effects или Da Vinci.
8.	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)
9.	https://3ddd.ru/	База 3D-моделей, где можно не только покупать готовые работы, но и зачислять свои
10.	https://gumroad.com/	На сайте представлены самые разнообразные продукты компьютерной графики, анимации, цифрового дизайна
11.	http://www.cgsociety.org/	Ресурс для CG-артистов, на котором можно найти огромное количество примеров работ художников со всего мира и поделиться своим творчеством.
12.	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
13.	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.
14.1 4	https://itsoncraft.com/crafts/animation/	Молодая платформа, на которой собраны самые разнообразные материалы для тех, кто занимается анимацией, производством игр, фильмов и сериалов
15.	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
16.	http://andreasdeja.blogspot.ru/	ресурс предназначен исключительно для аниматоров: покaдровые разборы известных анимационных картин и материалы со съемок



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
--------------------	--



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;
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
2021	<i>Актуализированы списки литературы, обновлен перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»</i>