

Документ подписан простой электронной подписью
 Информация о владельце:
 ФИО: Финк Анастасия Федоровна
 Должность: Проректор по учебной работе
 Дата подписания: 01.07.2026 11:38:38
 Уникальный программный ключ:
 2431bd5130e74d20a9fc74baab365dd497e3afa3

ЧОУ ВО «Тольяттинская академия управления»

Кафедра

дизайна

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по учебной работе

А.Ф.Финк



Б1.В.03

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

Учебная дисциплина

Анимационные технологии

По направлению подготовки

54.03.01 Дизайн

Профиль
(программа бакалавриата)

Графика компьютерных игр и анимация

Форма обучения

Очно-заочная

Программа дисциплины рассмотрена (актуализирована) и
 утверждена на заседании кафедры дизайна

Протокол заседания № 10 от «8» июня 2026 г.

Заведующий кафедрой Вишневская Елена Владимировна

1. ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Рабочая программа дисциплины «Анимационные технологии» составлена на основании федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» (уровень бакалавриата), утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации 13.08.2020 №1015, (с изменениями и дополнениями), и учебного плана направления подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль (программа бакалавриата) «Графика компьютерных игр и анимация».

Трудоемкость дисциплины: 5 ЗЕТ / 180 академических часов, в том числе 24 часа контактной работы и 156 часов самостоятельной работы студентов.

Распределение часов дисциплины по семестрам и видам занятий (по учебному плану)

Вид учебной работы		Количество часов									
		Всего по учебному плану	Семестры								
			1	2	3	4	5	6	7	8	9
Контактная работа (всего):		24						24			
в том числе:											
Лекции		4						4			
Практические занятия		12						12			
Контроль самостоятельной работы (КСР)		8						8			
Самостоятельная работа (всего):		156						156			
Виды промежуточной аттестации <i>Зачет с оценкой</i>		Зачет с оценкой						Зачет с оценкой			
ОБЩАЯ трудоемкость дисциплины:	Часы:	180						180			
	Зач. ед.:	5						5			

2. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель дисциплины - сформировать профессиональные компетенции обучающегося в области создания анимации в игровой графике, обучение классических основ анимационного искусства и применения их в процессе создания анимационных анимационного ролика.

Задачи дисциплины:

Рассмотреть основы построения анимации движений человека и животных; законы механики различных существ;

Раскрыть особенности и виды различных анимационных технологий; освоение создания анимационного движения для простых и сложных, одушевленных и неодушевленных объектов;

Продемонстрировать навыки анимирования и практического воплощения его в проектировании объектов компьютерных игр; опыт применения пластических и ритмических приемов для создания анимации объектов и персонажей, навыки создания анимации в различных стилях и техниках.

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ

Дисциплина «Анимационные технологии» относится к обязательной части Блока 1. Дисциплины (модули). Изучение данной дисциплины базируется на материале, изученном в рамках дисциплины «Компьютерные технологии в дизайне». Знания, умения и навыки, приобретенные в результате изучения данной дисциплины, будут необходимы для освоения дисциплины «Технологии дизайна. Гейм-дизайн», для прохождения производственной практики, для выполнения выпускной квалификационной работы.

4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Результаты освоения образовательной программы (компетенции обучающихся) устанавливаются в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом по направлению подготовки и профессиональными стандартами, соответствующими профессиональной деятельности выпускников, а также на основе анализа требований работодателей, предъявляемых к выпускникам. Планируемые результаты освоения дисциплины (знания, умения, навыки) соотносятся с установленными в образовательной программе индикаторами достижения компетенций, что обеспечивает формирование у обучающихся запланированных результатов освоения образовательной программы.

Шифр компетенции	Индикаторы компетенции	Планируемые результаты обучения по Дисциплине
-------------------------	-------------------------------	--

ПК-2 Способен решать профессиональные задачи в визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино	ПК-2.1. Решает нестандартные задачи, связанные с визуализацией трехмерных компьютерных сцен анимационного кино	Знать: - практические способы и приемы оптимизации процесса поточной визуализации в анимации принципы работы с многослойными цифровыми изображениями в анимации; Уметь: - использовать компьютерные программы для выполнения задач по настройке освещения, созданию и корректировке шейдеров и визуализации трехмерных компьютерных сцен в анимации; Владеть: - навыками решения нестандартных производственных задач, связанных с визуализацией трехмерных компьютерных сцен анимационного кино.
	ПК-2.2. Визуализирует трехмерные компьютерные сцены анимационного кино.	Знать: - программное обеспечение для трехмерной визуализации в анимации; Уметь: - использовать компьютерные программы для композитинга в анимации; Владеть: - навыками технологического контроля оптимизации рабочих материалов и файлов, поступающих на визуализацию трехмерных компьютерных сцен анимационного кино

ПК-3 Способен осуществлять выбор показателей для получения результатов визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино	ПК-3.1. Осуществляет выбор технологических решений анимации и специальных визуальных эффектов к результатам визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино	Знать: - основы компьютерной графики; - программное обеспечение для визуализации трехмерных компьютерных сцен в анимации Уметь: - разрабатывать художественно-технические решения для производства визуального эффекта под конкретную задачу проекта в анимационном кино и компьютерной графике; - использовать компьютерные программы для выполнения задач по визуализации с целью осуществления деятельности, связанной с компоновкой и финальной постобработкой результатов визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино Владеть: - навыками работы над визуальным эффектом в анимационном кино и компьютерной графике; - навыками контроля поступающих в отдел компоновки и постобработки результатов визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино на предмет их соответствия технологическим и художественным требованиям производственного процесса
--	---	--

5. СТРУКТУРА И ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ

Семестр изучения: **6**

Подраздел, тема	Виды учебной работы					Промежуточная аттестация в часах	Формы текущего контроля	Формируемые компетенции
	Контактная работа (в часах)			Самостоятельная работа				
	лекций	практических занятий	КСР	в часах	формы организации самостоятельной работы			
Тема 1. Основы работы с Adobe After Effects	1	2		30	Повторение пройденного материала Подготовка к устному опросу, изучение дополнительного теоретического материал, выполнение практических заданий		Устный опрос, проверка выполненных практических заданий	ПК-2.1.
Тема 2. Приемы выразительной анимации	1	2		30	Повторение пройденного материала Подготовка к устному опросу, изучение дополнительного теоретического материала, выполнение практических заданий		Устный опрос, проверка выполненных практических заданий	ПК-2.2.
Тема 3. Типографика, инфографика в анимации	1	4		30	Повторение пройденного материала, выполнение практических заданий		Устный опрос, проверка выполненных практических заданий	ПК-2.2 ПК-3.1
Тема 4. Персонажная анимация, трехмерные слои	1	4		38	Повторение пройденного материала, выполнение практических заданий		Устный опрос, проверка выполненных практических	ПК-2.2 ПК-3.1

							заданий	
Форма промежуточной аттестации Зачет с оценкой				28	Подготовка к промежуточной аттестации			
Всего	4	12	8	156				
	180							

6. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Тема 1. Основы работы с Adobe After Effects

Знакомство с интерфейсом и инструментами. Основные меню, создание, персонализация и сохранение рабочего пространства. Рабочая область. Создание новых файлов, форматы, требования, подходы.

Основные разделы: слои, композиции и пре-композиции. Настройки композиции. Работа с панелью таймлайн. Ключи: создание, редактирование. Горячие клавиши. Типы слоев: пустые слои, текстовые, шейповые слои, слой заливки, корректирующие слои. Особенности типов слоев и редактирование отображения слоев. Анимационный путь. Правила работы с проектом.

Импорт слоев из других программ. Создание атмосферной анимации на основе готовой иллюстрации. Понятие anchor point. Плагины Motion Tools и Overlord. Понятие дочерних и родительских слоев. Установление зависимостей в проекте.

Тема 2. Приемы выразительной анимации

12 правил Диснея. Понятие интерполяции. Работа с анимационными кривыми – тайминг и изинг (easy in, easy out, ease ease, flat). Создание характера анимационного элемента через анимационные кривые. Выравнивание и распределение слоев. Сетки и направляющие, привязки к ним. Введение в язык expression. За цикливание движения (разновидности loopOut();). Работа с масками. Time remapping. Инструмент Puppet tool.

Создание анимации ветра и движения.

Стиль, цвет и фактуры. Современные тенденции работы с цветом и библиотеки и сервисы подбора цвета (Material Design 2, Adobe Khuler). Цветовой тон, насыщенность и светлота. Разные системы работы с цветом. Философия цвета. Установка цветовой гаммы для проекта.

Применение эффектов для реализации креативных идей. Способы добавления фактур (шумы, тени). Использование звуковой дорожки для эффектной анимации

Тема 3. Типографика, инфографика в анимации.

Понятие шрифта, правила подбора шрифта. Правила работы со шрифтовыми композициями. Понятия: кегль, гарнитура, начертание, интерлиньяж, кернинг, трекинг, глиф. Рекомендуемые и популярные шрифты. Особенности анимированной типографики. Области применения. Анимация леттеринга. Создание кинетического шрифтового плаката при помощи эффектов.

Инфографика как инструмент визуализации информации. Правила создания

инфографики (историческая справка и основные рекомендации). История становления инфографики, краткая историческая справка. Столбиковые, круговые и линейные диаграммы. Анимация инфографики при помощи языка expression и эффектов. Оптимизация проекта для работы в команде. Создание пресета для заказчика или для распространения проектов на стоках.

Тема 4. Персонажная анимация, трехмерные слои

Анимация персонажа при помощи инструмента Puppet Tool. Работа с векторными файлами. Опорные точки в анимации. Использование плагинов для анимации сложных персонажей (Duik, Rubberhose). Понятие инверсированной кинематики. Риггинг персонажа. Анимация цикла походки. Анимация поворота головы персонажа. Обзор плагина Joysticks'n'Sliders.

Трехмерные слои Понятие трехмерных слоев. Работа с камерой. Настройки камеры. Анимация камеры. Работа с растровыми изображениями для создания «оживших фотографий». Источники света в трёхмерном пространстве. Анимация псевдотрехмерной сцены. Создание ролика с плоскими тенями.

7. САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА СТУДЕНТОВ

В рамках данной учебной дисциплины студенты выполняют самостоятельную внеаудиторную работу в виде повторения пройденного материала по всем темам, изучения дополнительного теоретического материала и подготовки к практическим занятиям по темам № 1 – 4. Самостоятельная работа может выполняться обучающимся дома или в аудиториях Академии, специально отведенных для самостоятельной работы и оснащенных необходимым техническим и программным обеспечением, доступом к ЭИОС и ЭБС. Проверка результатов выполнения практических заданий осуществляется во время часов, выделенных на контроль самостоятельной работы обучающихся (КСР).

8. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Тема занятия	<i>Вид образовательной технологии</i>	<i>Форма проведения занятия</i>
Тема 1. Основы работы с Adobe After Effects	Интерактивная технология	Лекция-визуализация
	Традиционная технология	Практическое занятие

Тема 2. Приемы выразительной анимации	Интерактивная технология	Лекция-визуализация
	Традиционная технология	Практическое занятие
Тема 3. Типографика, инфографика в анимации	Интерактивная технология	Лекция-визуализация
	Традиционная технология	Практическое занятие
Тема 4. Персонажная анимация, трехмерные слои	Интерактивная технология	Лекция-визуализация
	Традиционная технология	Практическое занятие

9. ТЕКУЩИЙ КОНТРОЛЬ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНАЯ АТТЕСТАЦИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

9.1. Формы контроля по дисциплине

Текущий контроль. В процессе изучения учебной дисциплины обучающиеся участвуют в устных теоретических опросах, выполняют практические задания. Результаты их выполнения являются основанием для выставления оценок текущего контроля по данной учебной дисциплине. Выполнение всех практических работ является обязательным для всех обучающихся. Обучающиеся, не выполнившие в полном объеме все задания, не допускаются к сдаче экзамена по данной учебной дисциплине.

Промежуточная аттестация. Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрен зачет с оценкой в соответствии с учебным планом. Зачет с оценкой проводится в форме устного ответа на вопрос и просмотра всего состава практических работ, выполненных в текущем контроле и подготовке к зачету с оценкой. Критерии выставления зачета с оценкой озвучивается преподавателем на первых занятиях по дисциплине.

9.2. Оценочные материалы (оценочные средства) для текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по дисциплине

Текущий контроль

Перечень типовых практических заданий

Тема 1. Основы работы с Adobe After Effects.

Практическая работа 1. Основы работы с Adobe After Effects

1.1 Базовые понятия.

- 1.2 Импорт файлов из других программ. Первая анимация.
- 1.3 Анимационный путь.
- 1.4 Интерполяция (изинги).
- 1.5 Перентинг (родительские дочерние слои).
- 1.6 Создание анимации для векторной иллюстрации.

Результат выполнения практического задания

Создание космической иллюстрации.

Тема 2. Приемы выразительной анимации

Практическая работа 2. Шейповые слои

- 2.1 Работа с шейповыми слоями.
- 2.2 Создание различных шейповых анимаций.
- 2.3 Создание различных шейповых анимаций. Часть 2.
- 2.4 Trim path.
- 2.5 Выведение работ. Рендер.
- 2.6 12 принципов анимации.
- 2.7 Морфинг.
- 2.8 Создание абстрактного шейпового паттерна.
- 2.9 Создание анимации карты.
- 2.10 Создание морфинга предметов.
- 2.11.Работа с масками.
- 2.12.Совмещение 2D и видео при помощи масок.
- 2.13.Создание своего сложного орнамента.
- 2.14.Комбинирование эффектов и креативные техники.

Результат выполнения практического задания

Создание композиции при помощи эффектов.

Тема 3. Типографика, инфографика в анимации

Практическая работа 3. Использование эффектов для креативной типографики

- 3.1 Создание абстрактного фона для композиции.
- 3.2 Создание шейповой анимации при помощи эффектов.
- 3.3 Работа с процедуральными эффектами для создания галактики.
- 3.4.Анимация векторной графики

Результат выполнения практического задания

Создание типографической анимации для Stories.

Тема 4. Персонажная анимация, трехмерные слои

Практическая работа 4. Анимация иллюстрации

4.1. Ветер и движение.

4.2 Анимация зацикленного движения транспорта

4.3. Работа с 3D слоями.

4.4. Работа с камерой.

4.5. Анимация «живых фотографий».

4.6.Создание анимированного куба.

Результат выполнения практического задания

1. Создание креативного плаката на основе пройденного материала.
2. Анимация картины Сальвадора Дали.

Промежуточная аттестация

Список вопросов для подготовки к зачету с оценкой

1. Работа с шейповыми слоями, особенности и достоинства
2. Понятие шрифта, правила подбора шрифта.
3. Символы и анимация. Слои.
4. Expressions
5. Loop Out
6. Bounce.
7. Wiggle.
8. Анимация иллюстрации при помощи wiggle
9. Анимация иллюстрации при помощи loopOut.
10. Установка плагинов
11. Установка скриптов
12. Маски
13. Создание интересных композиций на основе масок.
14. Анимация сцены за окном
15. Шейповый паттерн
16. Создание шейпового паттерна
17. Способы наложения слоев (Layer Modes)
18. Создание процедуральной композиции при помощи эффектов
19. Шрифты, звук, импорт изображений
20. Основы интерактивности. Кнопки.
21. Покадровая анимация

22. Создание плаката. Вывод его под несколько размеров.
23. 3D слои
24. Работа с текстом
25. Базовые понятия текста.
26. Анимация.
27. Анимация транспорта (создание зацикленной анимации).
28. Puppet tool
29. Цветовое изображение анимации на монтажной линейке.
30. Создание новых слоев для более сложной анимации.
31. Импорт растровых изображений
32. Анимация по направляющей, Motion Guides
33. Разбор сложно организованной анимации и порядок создания assets.
34. Параметры импорта для многослойных изображений.
35. Трассировка.
36. Использование растрового изображения в качестве заливки.
37. Анимация текста
38. Перевод текста в кривые
39. Динамический, статический текст и поле ввода.
40. Выделяемый и невыделяемый текст

Практическое задание на зачете с оценкой - просмотр всего состава практических работ, выполненных в ходе подготовки к зачету с оценкой и прохождения текущего контроля.

Порядок проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по дисциплине для инвалидов и лиц с ОВЗ предусмотрен Положением о текущем контроле успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся.

10. РЕСУРСНАЯ СОСТАВЛЯЮЩАЯ

Для проведения занятий лекционного типа по данной дисциплине используются учебные аудитории с медиа-оборудованием (проектор, экран, ноутбук) и учебной мебелью, лаборатория компьютерных технологий в дизайне и компьютерные классы, оснащенные компьютерами с необходимым программным обеспечением и доступом в Интернет и электронную информационно-образовательную среду вуза.

Для проведения практических занятий по данной дисциплине используются учебные

аудитории, с медиа-оборудованием (проектор, экран, ноутбук) и учебной мебелью, лаборатория компьютерных технологий в дизайне и компьютерные классы, оснащенные компьютерами с необходимым программным обеспечением и доступом в Интернет и электронную информационно-образовательную среду вуза

Для самостоятельной работы обучающихся используется помещение для самостоятельной работы обучающихся, оснащенное компьютерами с необходимым программным обеспечением и доступом в Интернет и электронную информационно-образовательную среду вуза.

Для проведения контроля самостоятельной работы по данной дисциплине используются учебные аудитории, с медиа-оборудованием (проектор, экран, ноутбук) учебной мебелью, лаборатория компьютерных технологий в дизайне и компьютерные классы, оснащенные компьютерами с необходимым программным обеспечением и доступом в Интернет и электронную информационно-образовательную среду вуза

Для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по данной дисциплине используются учебные аудитории, с медиа-оборудованием (проектор, экран, ноутбук), и учебной мебелью, лаборатория компьютерных технологий в дизайне и компьютерные классы, оснащенные компьютерами с необходимым программным обеспечением и доступом в Интернет и электронную информационно-образовательную среду вуза

**Перечень лицензионного программного обеспечения, в том числе
отечественного производства**

№ п/п	Наименование	Тип ресурса
1	(OC) Windows Офисный пакет Microsoft Visio	СЛД АО «СофтЛайн Трейд» № /131 от 10.07.2020 (бессрочно) ЛС Microsoft - Open Value Subscription для решений Education Solutions № V8265046
2	Антивирус Касперского отечественного производства	СЛД АО «СофтЛайн Трейд» №Tr000840657 от 10.02.2026 - 11.02.2028
3	Adobe Creative Cloud: After Effects Photoshop InDesign Premiere Pro Illustrator	СЛД ТП АО "Софтлайн Трейд" дог №Trd000708115/10 от 27.01.2022 (бессрочно)

	Adobe Creative Cloud Acrobat DC (Дизайнерский пакет ПО)	
--	--	--

Перечень свободно распространяемого программного обеспечения

- LibreOffice- бесплатная утилита, работающая с редактором электронных таблиц, презентациями, текстовыми процессорами, редактором формул и векторными иллюстрациями;
- 7-Zip– архиватор;
- Far Manager- бесплатный консольный файловый менеджер;
- Windows Media Player- универсальный мультимедиа проигрыватель, предназначенный для воспроизведения и каталогизации вашей музыки и видео;
- K-Lite Mega Codec Pack- универсальный набор кодеков, фильтров и инструментов для воспроизведения и обработки абсолютно любых мультимедийных файлов;
- Adobe Flash Player xx Plugin- программа для воспроизведения мультимедиа в браузере;
- Foxit Reader - Russian высокопроизводительная и многофункциональная программа просмотра PDF-файлов, которая позволяет открывать, просматривать и распечатывать любые документы в формате PDF;
- Google Chrome - бесплатный веб-браузер

В соответствии с Положением о создании специальных условий для инвалидов и лиц с ОВЗ информационно-технологическая база образовательного процесса предусматривает использование материально-технических средств с учетом различных нозологий инвалидов и лиц с ОВЗ.

11. ЛИТЕРАТУРА

11.1. Основная литература

№ п/п	Библиографическое описание	Тип (учебник, учебное пособие, учебно-методическое пособие, практикум, аудио-, видеопособия и др.)	Количество в библиотеке
1.	Немцова, Т. И. Компьютерная графика и web-дизайн : учебное пособие / Т.И. Немцова, Т.В. Казанкова, А.В. Шнякин ;	учебное пособие	ЭБС

№ п/п	Библиографическое описание	Тип (учебник, учебное пособие, учебно- методическое пособие, практикум, аудио-, видеопособия и др.)	Количество в библиотеке
	под ред. Л.Г. Гагариной. — Москва : ИНФРА-М, 2026. — 400 с. + Доп. материалы [Электронный ресурс]. — (Высшее образование). - ISBN 978-5-16-021098-8. - Текст : электронный. - URL: https://znanium.ru/catalog/product/2213704		Znanium

11.2. Дополнительная литература

1. Немцова, Т. И. Практикум по информатике. Компьютерная графика и web-дизайн : учебное пособие / Т.И. Немцова, Ю.В. Назарова ; под ред. Л.Г. Гагариной. — Москва : ИНФРА-М, 2026. — 288 с. + Доп. материалы [Электронный ресурс]. - ISBN 978-5-16-021531-0. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.ru/catalog/product/2226739>
2. Каршакова, Л. Б. Создание анимационных роликов в технике стоп-моушен : монография / Л. Б. Каршакова, В. М. Саков, А. В. Фирсов. - Москва : Мир науки, 2022. - 87 с. - ISBN 978-5-907603-33-2. - Текст : электронный.
URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=49595500>
3. Дмитриева, Н. С. Анимационное движение : учебно-методическое пособие / Н.С. Дмитриева. — Москва : ИНФРА-М, 2022. — 64 с. : ил. — (Высшее образование). - ISBN 978-5-16-017396-2. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1851335>
4. Мишова, В.В. Мультимедийные технологии : практикум для студентов, обучающихся по направлению подготовки 51.03.06 «Библиотечно-информационная деятельность», профиль «Технология автоматизированных библиотечно-информационных систем», квалификация (степень) выпускника «бакалавр» / В.В. Мишова. - Кемерово : Кемеров. гос. ин-т культуры, 2017. - 80 с. - ISBN 978-5-8154-0374-1. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1041694>
5. Современные мультимедийные информационные технологии : учебное пособие по дисциплине «Информатика», для студентов первого курса специальностей 10.03.01 и 10.05.02. / А. П. Алексеев, А. Р.Ванютин, И. А.Королькова [и др.]. - Москва : СОЛОН-Пресс, 2020. - 108 с. - ISBN 978-5-91359-219- 4. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1858804>
6. Смирнова, А. М. Компьютерная графика и дизайн художественных изделий. Основы визуализации : учебное пособие / А. М. Смирнова. - Санкт- Петербург :

СПбГУПТД, 2020. - 144 с. - ЭБС IPR Smart. - ISBN 978-5-7937-1921-6. - Текст : электронный. - URL: <https://www.iprbookshop.ru/118385.html>

Периодические издания :

1. Publish [Дизайн. Верстка. Печать] : журнал. – URL: <https://eivis.ru/browse/publication/64080>.
2. Геометрия и графика : научно – методический журнал. – URL: <https://znanium.com/catalog/magazines/issues?ref=9830c955-1df0-11e4-b05e-00237dd2fde2>

11.3 Современные профессиональные базы данных, информационные справочные системы, электронные библиотечные системы:

1. Znanium: электронно-библиотечная система. – URL: <http://znanium.ru>.
2. eLIBRARY.RU: научная электронная библиотека. – URL: <https://elibrary.ru/>.
3. Цифровая библиотека IPRsmart. – URL: <https://www.iprbookshop.ru/>.
4. Консультант плюс: справочно-правовая система. – URL: <http://www.consultant.ru/> ; T:\consultantplus\cons.exe.
5. УБД ИВИС. – URL : <https://eivis.ru/basic/details>.
6. Электронная библиотека ТАУ. – URL: <http://83.234.207.58/MarcWeb2/Default.asp>.

12. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Освоение обучающимся дисциплины предполагает посещение лекций, выполнение практических заданий, участие в семинарах (вебинарах), выполнение заданий для самостоятельной работы. При подготовке к лекции и для выполнения самостоятельной работы обучающемуся необходимо прочитать материал предыдущей лекции, стремясь к пониманию всех понятий и утверждений. По дисциплине проводятся следующие виды лекций: лекция-презентация – лекция информационного характера, предполагающая объяснения преподавателя с иллюстративным изложением материала; лекция с элементами обратной связи – лекция, на которой преподаватель производит изложение учебного материала, используя краткие ответы на вопросы, как правило, в начале лекции или в начале какого-либо раздела лекции, и групповое обсуждение отдельных «проблемных» мест, что предполагает подготовку и самостоятельное изучение обучающимися теоретического материала по заявленной преподавателем теме; интерактивная лекция – лекция, на которой изучаемый материал представляют обучающиеся в виде докладов-эссе по заранее выданным темам.

Освоение дисциплины предполагает выполнение практических заданий (практики) во время контактной работы с преподавателем либо в часы самостоятельной работы. Все практические задания дисциплины базируются на использовании результатов реальных статистических отчетов, предоставляемых преподавателями во время занятий и размещенных в локальной сети Академии и электронной информационно-образовательной среде. Выполненные практические работы сдаются на проверку преподавателю одним из следующих способов: сохранение в электронной информационно-образовательной среде, отправка преподавателю на почтовый ящик. При отправке преподавателю выполненной работы по почте обучающемуся следует обеспечить личную идентификацию. Как правило, в теме или тексте письма указывается курс, ФИО обучающегося, дисциплина, тема, по

которой выполнена работы. Отдельные практические работы могут быть проверены преподавателем непосредственно в аудитории. Результаты проверки выполненных работ доводятся до сведения обучающегося во время аудиторных занятий, в часы КСР, размещаются в электронной информационно-образовательной среде.

Для закрепления приобретенных знаний, умений и навыков, для развития способностей к самообучению в дисциплине предусмотрена самостоятельная работа. Самостоятельная работа может выполняться обучающимся дома или в аудиториях Академии, специально отведенных для самостоятельной работы и оснащенных необходимым техническим и программным обеспечением, доступом к ЭИОС и ЭБС. Для успешного выполнения самостоятельной работы обучающемуся рекомендуется заранее ознакомиться с перечнем заданий и графиком ее выполнения. Подготовка к лекциям и практическим занятиям с последующим участием в устном опросе предполагает: систематическое чтение конспектов лекций, учебников и источников дополнительной литературы; работу со справочниками и нормативными документами; аналитическую обработку, составление таблиц и схем для систематизации изученного материала; ответы на контрольные вопросы и составление плана и/или тезисов ответов; решение тренировочных задач. Подготовка к тестированию предполагает: чтение конспекта лекций, учебников и источников дополнительной литературы для поиска ответов на примерные вопросы теста; составление плана и/или тезисов ответов.

Для выполнения практических заданий самостоятельной работы (подготовка докладов-эссе, решение дополнительных задач) по данной дисциплине в домашних условиях (за пределами Академии) обучающемуся необходим персональный компьютер (планшет) и программный пакет Microsoft Office не ниже 10 версии. Самостоятельная работа сопровождается методическими указаниями, размещенными в локальной сети Академии и электронной информационно-образовательной среде. Методические указания содержат формулировку задания, примерную технологию выполнения, формат сдачи выполненной работы. Преподаватель во время аудиторных занятий заранее обсуждает с обучающимися задание самостоятельной работы и порядок ее сдачи. Консультации по выполнению самостоятельных работ, обсуждение отметок и допущенных ошибок, защита отдельных видов самостоятельных работ осуществляется во время КСР на кафедре дизайна или в аудитории по расписанию. Консультации преподавателя по выполнению самостоятельной работы могут осуществляться посредством асинхронного (почта, ЭИОС) и синхронного (zoom, сети) коммуникационного взаимодействия по предварительной договоренности с преподавателем. Выполняемые самостоятельные работы являются элементами текущего контроля и оцениваются преподавателем. Полученные отметки учитываются при выставлении зачета с оценкой.

Формой промежуточного контроля выступает зачет с оценкой, который проводится в форме устного ответа на теоретический вопрос и просмотра всего состава практических работ, выполненных в текущем контроле и подготовке к зачету с оценкой. Критерии выставления зачета с оценкой озвучиваются преподавателем на первых занятиях по дисциплине.

13 ЛИСТ СОГЛАСОВАНИЯ

Составил:

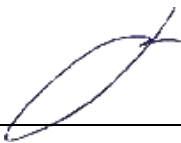
Н.С. Карпенко, доцент



(подпись)

Заведующий кафедрой

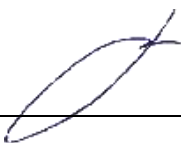
Е.В. Вишневская, к.п.н., доцент



(подпись)

Заведующий выпускающей кафедрой

Е.В. Вишневская, к.п.н., доцент



(подпись)

Директор БИК

О.В. Балакина



(подпись)

Начальник ООУП

С.В. Фирсова



(подпись)