

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце: **ЧОУ ВО «Тольяттинская академия управления»**  
ФИО: Сорокина Екатерина Васильевна  
Должность: Проректор по учебной работе  
Дата подписания: 15.07.2024 11:45:57  
Уникальный программный ключ:  
4c3e1fa1eb27801ce9382c57cdbe0016eb6e676764aa42b2fad97ddcca85e

Кафедра

дизайн

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по учебной работе

*Сорокина* Е.В. Сорокина

*04.07.2024*



Б1.В.ДВ.05.01

### РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

Учебная дисциплина	Специальное проектирование. Концепт графики игры3D
По направлению подготовки	54.03.01 «Дизайн»
Профиль (программа бакалавриата)	Графика компьютерных игр и анимация
Форма обучения	Очная

Программа дисциплины актуализирована и утверждена  
на заседании кафедры дизайна

Протокол заседания № 12 от «27» июня 2024 г.

Заведующий кафедрой Вишневская Елена Владимировна

## 1. ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Рабочая программа дисциплины «Специальное проектирование. Концепт графики игры3D» 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: 4 ЗЕТ / 144 академических часа, в том числе: 36 часов контактной работы и 72 часа самостоятельной работы обучающихся.

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

Вид учебной работы	Всего по учебному плану	Количество часов							
		Семестры							
		1	2	3	4	5	6	7	8
<b>Контактная работа (всего):</b>	<b>36</b>								36
в том числе:									
Лекции	8								8
Практические занятия	24								24
Контроль самостоятельной работы (КСР)	4								4
<b>Самостоятельная работа (всего):</b>	<b>72</b>								72
в том числе курсовая работа									
<b>Виды промежуточной аттестации</b>	<b>Экзамен 36</b>								Экзамен 36
<b>ОБЩАЯ трудоемкость дисциплины:</b>	<b>Часы:</b>	<b>144</b>							144
	<b>Зач. ед.:</b>	<b>4</b>							4

## 2. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

**Цель дисциплины** – сформировать компетенции обучающегося в области программного обеспечения трёхмерной графики для компьютерных игр, сформировать компетенции обучающегося в области дизайна для игровой и анимационной индустрии, способного решать концептуальные задачи визуализации.

### Задачи дисциплины:

- Рассмотреть организацию визуального ряда на шкале времени, особенности создания элементов оформления компьютерных игр, специфику рисования трехмерной графики;

- Раскрыть принципы последовательного проектирования мультимедийных проектов по нарастающей сложности в графических редакторах трехмерной графики, раскрыть методы построения формы объектов, архитектуры и персонажей, создавать единое целое в стилистике проекта;
- Продемонстрировать особенности технических приёмов проектирования игрового контента, художественно-технических приёмов при создании элементов компьютерной игры, особенности создания дизайн-проекта компьютерной игры с разработкой всех составляющих и художественным контентом, особенности различных методов моделирования и текстурирования, а также по скетчам и референсам научиться решать задачи постановки света и создания сложных материалов.

### **3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ**

Учебная дисциплина «Специальное проектирование. Концепт графики игры 3D» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений Дисциплины (модули) по выбору 5 (ДВ.5). Изучение данной дисциплины базируется на материале, изученном в дисциплине «Композиция в дизайне».

Знания, умения и навыки, приобретённые в результате изучения данной дисциплины, будут необходимы 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.

<b>Шифр и название компетенции</b>	<b>Индикаторы компетенции</b>	<b>Планируемые результаты обучения по дисциплине</b>
------------------------------------	-------------------------------	--

<p><b>ПК-3</b></p> <p>Способен осуществлять выбор показателей для получения результатов визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино</p>	<p><b>ПК-3.2</b></p> <p>Осуществляет обоснование соответствия финального результата визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино художественным задачам проекта</p>	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- принципы работы с многослойными цифровыми изображениями;</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- организовывать процесс получения финального результата визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино художественным задачам проекта;</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Навыками выбора способов оптимизации работ по соответствию финального результата визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино художественным задачам проекта</li> </ul>
<p><b>ПК-4</b></p> <p>Способен управлять процессами разработки дизайн-проекта на основе новых достижений информационных технологий и компьютерной графики</p>	<p><b>ПК-4.1</b></p> <p>Применяет методы и формы контроля соблюдения технологической цепочки воплощения творческого замысла дизайн-проекта</p>	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- технологии создания проекта интерфейса, программное обеспечение для моделирования визуальных эффектов в компьютерной графике;</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Применять инструментарий специализированного программного обеспечения, используемый для разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в компьютерной графике;</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Навыками использования программного обеспечения для разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в компьютерной графике</li> </ul>

	<p><b>ПК-4.2</b></p> <p>Обеспечивает координацию процессами разработки художественно-технологических решений в процессе создания объектов дизайна</p>	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- производственные этапы создания визуальных эффектов в компьютерной графике;</li> <li>- основы создания и корректировки рендера, композиции;</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- выбирать и обосновывать способы оптимизации работ в рамках отдельных этапов технологической цепочки производства визуальных эффектов в компьютерной графике;</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- навыками разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в компьютерной графике</li> </ul>
<p><b>ПК-5</b></p> <p>Способен внедрять новые технологические решения в процессе разработки дизайн-проекта</p>	<p><b>ПК-5.1</b></p> <p>Применяет современные технологии в процессе разработки дизайн-проекта, в том числе в цифровой среде</p>	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- требования к современным графическим редакторам для реализации и создания документации по дизайн-проектам;</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- определять актуальность и значимость цифровых технологий для практической деятельности;</li> <li>- определять перспективные графические редакторы для изучения и использования их для решения профессиональных задач;</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- навыками работы в современных цифровых и мобильных технологиях.</li> </ul>

	<p><b>ПК-5.2</b></p> <p>Обеспечивает создание приемов и способов художественно-технических решений в процессе работы над дизайн-проектом, в том числе в цифровой среде</p>	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- требования к современным цифровым технологиям для реализации и создания документации по дизайн-проектам в виртуальной среде, используемых в учебной и профессиональной деятельности;</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- выявлять и анализировать проблемы развития цифровых технологий, определять их актуальность и значимость для практической деятельности;</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- навыками работы в современных графических редакторах для реализации и создания документации по дизайн-проектам в виртуальной среде разного вида.</li> </ul>
--	--	---

## 5. СТРУКТУРА И ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ

Семестр изучения: 8

Подраздел, тема	Виды учебной работы					Промежуточная аттестация в часах	Форма текущего контроля	Формируемые компетенции
	Контактная работа (в часах)			Самостоятельная работа				
	Лекции	Практические занятия	КСР	в часах	формы организации самостоятельной работы			
Тема 1. Введение в трехмерную графику, знакомство с 3ds Max	2	4		10	Повторение пройденного материала, изучение дополнительного теоретического материала. Подготовка к устному опросу. Подготовка к практическим занятиям	-	Устный опрос Проверка выполнения практических заданий	ПК-3.2 ПК-4.1 ПК-4.2
Тема 2. Создание игрового персонажа	2	10		20		-		ПК-4.2 ПК-5.1 ПК-5.2
Тема 3. Создание интерьера\объекта для компьютерной игры	4	10		22		-		ПК-4.2 ПК-5.1 ПК-5.2
Форма промежуточной аттестации <b>Экзамен</b>				20	Подготовка к промежуточной аттестации	36		
<b>Всего</b>	<b>8</b>	<b>24</b>	<b>4</b>	<b>72</b>		<b>36</b>		
	<b>144</b>							

## 6. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

### **Тема 1. Введение в трехмерную графику, знакомство с 3ds Max**

**Основные понятия трехмерной графики:** Знакомство с 3ds Max, главное меню и интерфейс. Простейшие операции с объектами, создание объектов и работа с ними. Основы моделирования, создание моделей при помощи различных техник (сплайны, Editable Mesh, Editable Poly). Общие сведения о модификаторах и их использовании.

**Постановка света и камер. Рендер:** Освещение сцены, источники света и правила расстановки. Работа с камерой. Обзор встроенных модулей (Hair and Fur, Cloth, Particle Flow). Текстурирование в трехмерной графике. Material Editor и модификатор UVW Map. Визуализация и эффекты постобработки.

### **Тема 2. Создание игрового персонажа**

**От образа к реализации:** Работа с референсами: Подбор скетчей и фотографий. Сложное моделирование.

**Особенности моделирования персонажа:** Снятие карты нормалей. Создание развертки текстурных координат, материал и текстуры, работа в Photoshop.

### **Тема 3. Создание интерьера\объекта для компьютерной игры**

**Особенности low-poly и high-poly:** Работа с референсами: Сбор информации – скетчей, чертежей, фотографий, подбор аналогов и образцов, анализ и изучение их. Создание студии и усложненное моделирование средствами Editable Poly.

**Текстурирование моделей сложной формы:** Сложный маппинг (Unwrap UVW), Создание многокомпонентного материала. Текстурирование и визуализация готовой модели. Базовые понятия анимации.

**Особенности моделирования интерьера:** Работа с референсами: Подбор скетчей и фотографий, анализ и изучение их. Создание плана помещения, Моделирование объектов сцены.

**Свет и материалы в интерьере:** Работа с материалами, создание и назначение. Художественная постановка света. Работа с камерой, концептуальный ракурс. Создание законченного игрового образа, рендер и постобработка.

## 7. САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА ОБУЧАЮЩИХСЯ

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 - 3. 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

При изучении данной дисциплины используются следующие образовательные технологии:

Тема занятия	Вид образовательной технологии	Форма проведения занятия
Тема 1. Введение в трехмерную графику, знакомство с 3ds Max	Интерактивная технология	Лекция-визуализация
	Традиционная технология	Практическое занятие
Тема 2. Создание игрового персонажа	Интерактивная технология	Лекция-визуализация
	Традиционная технология	Практическое занятие
Тема 3. Создание интерьера\объекта для компьютерной игры	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 обучающимся выполняются практические задания, проводятся устные опросы, подготавливается доклад-эссе. Результаты выполнения всех практических заданий и устных опросов являются основанием для выставления оценок текущего контроля по данной учебной дисциплине. Выполнение всех работ является обязательными 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 экзамен. Экзамен проводится в форме письменного ответа на теоретический вопрос и просмотра всего состава работ – практических

заданий, выполненных в ходе подготовке к экзамену и прохождения текущего контроля.

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

### **Текущий контроль.**

#### **Перечень типовых практических заданий**

##### **Тема 1. Введение в трехмерную графику, знакомство с 3ds Max**

- 1 **Практическое задание:** Выполнить подбор референсов для персонажа и локации.
- 2 **Практическое задание:** Выполнить скетчи персонажа.

##### **Тема 2. Создание игрового персонажа**

- 3 **Практическое задание:** Разработать стилистику персонажа. Создать персонаж в компьютерной программе 3D графики с необходимым уровнем детализации.

##### **Тема 3. Создание интерьера\объекта для компьютерной игры**

- 4 **Практическое задание:** Создать фоновую среду\объект\интерьер. Определить взаимодействие персонажа с локацией.

### **Промежуточная аттестация.**

#### **Список вопросов для подготовки к экзамену**

- 1 Понятие референса.
- 2 Сбор референсов как первый этап подготовки макета.
- 3 Выбор программного обеспечения для создания макета.
- 4 Этапы работы над макетом компьютерного персонажа.
- 5 Определение основных параметров макета компьютерного персонажа.
- 6 Определение структуры игры как этап подготовки макета компьютерного персонажа.
- 7 3ds Max,главное меню и интерфейс
- 8 Определение основных параметров макета локации.
- 9 Определение структуры игры как этап подготовки макета локации

- 10 Использование 3D графики для создания концепт-арта игры.
- 11 Понятие 3D графики. Техническое редактирование, особенности и определение.
- 12 Основы моделирования, создание моделей при помощи различных техник
- 13 Общие сведения о модификаторах и их использовании
- 14 Основные этапы работы над дизайном компьютерного персонажа.
- 15 Освещение сцены
- 16 Источники света и правила расстановки
- 17 Работа с камерой
- 18 Обзор встроенных модулей (Hair and Fur, Cloth, Particle Flow).
- 19 Текстурирование в трехмерной графике
- 20 Material Editor и модификатор UVW Map
- 21 Визуальная выразительность образа.
- 22 Визуализация и эффекты постобработки.
- 23 Детализация средовых фрагментов
- 24 Технология работы над макетом компьютерного персонажа.
- 25 Технология работы над макетом компьютерной локации.
- 26 Таблица пропорций персонажа
- 27 Работа с референсами
- 28 Создание студии и усложненное моделирование средствами Editable Poly
- 29 Сложный маппинг (Unwrap UVW),
- 30 Создание многокомпонентного материала
- 31 Текстурирование и визуализация готовой модели
- 32 Базовые понятия анимации.
- 33 Моделирование объектов сцены
- 34 Создание законченного игрового образа, рендер и постобработка.
- 35 Связь персонажа со средой, цветовое решение
- 36 Снятие карты нормалей
- 37 Поиски и решение характерных особенностей, определение пропорциональных размеров объектов, а так же необходимой степени детализации для стилистического решения дизайна игрового проекта.
- 38 Создание развертки текстурных координат

**Практическое задание на экзамене** - просмотр всего состава практических работ, выполненных в ходе подготовке к экзамену 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 практических занятий по данной дисциплине используются учебные аудитории, с медиа-оборудованием (проектор, экран, ноутбук) и учебной мебелью, 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 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

№ п/п	Наименование	Тип ресурса
1	(ОС) 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 04.12.2023. Период действия договора

		10.02.2024 - 11.02.2026.
4	Adobe Creative Cloud: After Effects Photoshop InDesign Premiere Pro Illustrator Adobe Creative Cloud Acrobat DC (Дизайнерский пакет ПО)	СЛД ТП АО "Софтлайн Трейд" дог №Trd000708115/10 от 19.01.2022 (бессрочно)

### 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	Количество в библиотеке
1	Киргизов, Ю. В. Концепт-арт окружения, архитектуры, объектов и персонажей : учебное наглядное пособие / Ю. В. Киргизов. - Санкт-Петербург :	учебное пособие	ЭБС iprbookshop.ru

№ п/п	Библиографическое описание	Тип	Количество в библиотеке
	СПбГУПТИД, 2019. - 270 с. - ЭБС IPR Smart. - ISBN 978-5-7937-1673-4. - Текст : электронный. - URL: <a href="https://www.iprbookshop.ru/102642.html">https://www.iprbookshop.ru/102642.html</a>		
2	Шелл, Д. Геймдизайн: как создать игру, в которую будут играть все / Джесси Шелл ; пер. с англ. - Москва : Альпина Паблишер, 2019. - 640 с. – ISBN 978-5-96142-512-3. - Текст : электронный - URL: <a href="https://znanium.com/catalog/product/1077943">https://znanium.com/catalog/product/1077943</a>	учебное пособие	ЭБС Znanium.com
3	Лисяк, В. В. Основы компьютерной графики: 3D-моделирование и 3D-печать : учеб. пособие / В. В. Лисяк. - Ростов-на-Дону, Таганрог : Изд-во ЮФУ, 2021. - 109 с. - ЭБС IPRbooks. - ISBN 978-5-9275-3825-6. - URL: <a href="https://www.iprbookshop.ru/117159.html">https://www.iprbookshop.ru/117159.html</a> .	учебное пособие	ЭБС iprbookshop.ru
4	<b>Киргизов, Ю. В.</b> Дизайн интерфейса в игровой графике : учебное наглядное пособие / Ю. В. Киргизов. - Санкт-Петербург : СПбГУПТИД, 2019. - 316 с. - ЭБС IPR Smart. - ISBN 978-5-7937-1746-5. - Текст : электронный. - URL: <a href="https://www.iprbookshop.ru/102614.html">https://www.iprbookshop.ru/102614.html</a>	учебное пособие	ЭБС iprbookshop.ru

## 11.2. Дополнительная литература

1. Киргизов, Ю. В. Дизайн интерфейса в игровой графике : учебное наглядное пособие / Ю. В. Киргизов. - Санкт-Петербург : СПбГУПТИД, 2019. - 316 с. - ЭБС IPRBooks. - ISBN 978-5-7937-1746-5. - <https://www.iprbookshop.ru/102614.html>.

2. Пигулевский, В. О. Дизайн визуальных коммуникаций : учебное пособие / В. О. Пигулевский, А. С. Стефаненко. - 2-е изд. - Саратов : Вузовское образование, 2021. - 440 с. - ISBN 978-5-4487-0765-0. - <http://www.iprbookshop.ru/75951.html>.

### **Периодические издания**

1. Publish. Дизайн. Верстка. Печать [Электронный ресурс] : проф. журнал. – Режим доступа: <http://dlib.eastview.com/browse/publication/64080>
2. Геометрия и графика [Электронный ресурс] : научно – методический журнал. – Режим доступа. - <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. East View Information Services : Universal Databases (универсальные базы данных) [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://dlib.eastview.com>.
2. IPRBooks.ru : электронно-библиотечная система [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru>.
3. ZNANIUM.COM: электронно-библиотечная система [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://znanium.com>.
4. Консультант плюс: справочно-правовая система [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.consultant.ru>; T:\consultantplus\cons.exe.
5. Университетская информационная система РОССИЯ (УИС РОССИЯ) [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://uisrussia.msu.ru/index.php>
6. eLIBRARY.RU: научная электронная библиотека [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://elibrary.ru>.
7. ЭБС ТАУ: электронная библиотека [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <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 экзамена.

Формой промежуточного контроля выступает экзамен. Экзамен выставляется по результатам текущего контроля и письменного ответа на теоретический вопрос, которые озвучиваются на последнем очном занятии. Критерии выставления экзамена озвучиваются преподавателем на первых занятиях по дисциплине.

### 13. ЛИСТ СОГЛАСОВАНИЯ

Составил:

Н.С. Карпенко, доцент

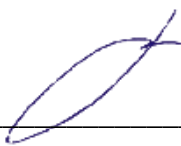


---

(подпись)

Заведующий кафедрой

Е.В. Вишневская, к.п.н., доцент

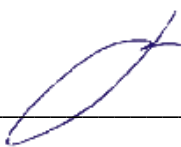


---

(подпись)

Заведующий выпускающей кафедрой

Е.В. Вишневская, к.п.н., доцент



---

(подпись)

Директор БИК

О.В. Балакина




---

(подпись)

Начальник ООУП

А.Ф. Финк



---

(подпись)