

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Серяков Владимир Дмитриевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 01.07.2024 12:02:41
Уникальный программный ключ:
a8a5e969b08c5e57b011bba6b38ed24f6da2f41a

**АВТОНОМНАЯ НЕКОММЕРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ ИНСТИТУТ СОВРЕМЕННОГО
ОБРАЗОВАНИЯ И ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ**

Кафедра графического и цифрового дизайна

УТВЕРЖДАЮ



В.Д. Серяков

«30» августа 2024 г.

Рабочая программа учебной дисциплины (модуля)

ЦИФРОВОЕ ИСКУССТВО

(наименование учебной дисциплины (модуля))

54.03.01 Дизайн

(код и направление подготовки/специальности)

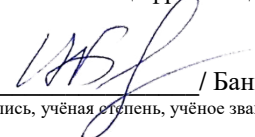
направленность (профиль): цифровой дизайн

Квалификация (степень) выпускника – бакалавр

Формы обучения: очная, очно-заочная

Рабочая программа учебной дисциплины (модуля)
рассмотрена и утверждена на заседании кафедры
«22» августа 2024 г., протокол № 1

Заведующий кафедрой графического и цифрового дизайна

 / Банк И.Н./
(подпись, учёная степень, учёное звание, ФИО)

Москва - 2024

1. НАИМЕНОВАНИЕ И ЦЕЛЬ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ).

Учебная дисциплина «Цифровое искусство» изучается обучающимися, осваивающими образовательную программу «Цифровой дизайн», в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утвержденным Приказом Министерства науки и высшего образования РФ от 13 августа 2020 г. N 1015 (ФГОС ВО 3++).

Цели освоения дисциплины: подготовка дизайнеров высокой квалификации с широким диапазоном специальных знаний, целенаправленных на создание гармоничной жизнедеятельной среды человека; формирование профессионального мышления, получение практических навыков использования программного обеспечения для работы с двух- и трехмерной графикой, что является необходимым условием для профессиональной деятельности дизайнера.

Задачи дисциплины:

- формировании представлений о месте и роли цифрового искусства в современном социокультурном пространстве;
- ознакомлении с историей, направлениями и творческими принципами цифрового искусства, основными тенденциями актуального развития;
- формирование представлений об основных средствах композиционно-образной выразительности цифрового искусства и медиа-дизайна
- выработки навыка анализа и оценки произведений цифрового искусства;
- формировании способности к применению средства и методы цифрового искусства, адекватно поставленных профессиональным задачам.

Изучение учебной дисциплины направлено на подготовку обучающихся к осуществлению деятельности по дизайну объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; по производству визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике на основе использования программных продуктов для моделирования и визуализации; по дизайну объектов детской игровой среды и продукции в соответствии с профессиональными стандартами:

«Специалист по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике», утвержденным приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 31.07.2020 г, N 457н и выполнению - обобщенной трудовой функции: создание визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике (код А);

«Графический дизайнер», утвержденным приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 17 января 2017 г. № 40н и выполнению обобщенной трудовой функции: проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (код В); обобщенной трудовой функции: разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации (код С);

«Дизайнер детской игровой среды и продукции», утвержденным приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 18 ноября 2014 г. N 892н и выполнению обобщенной трудовой функции: концептуальная и инженерно-техническая разработка детской игровой среды и продукции (код С);

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

В результате изучения дисциплины «Цифровое искусство» обучающиеся должны овладеть следующими компетенциями:

ПК-2- способен проектировать визуальные образы и графическое наполнение для анимационного кино, видеороликов и проектов игровой индустрии.

Формируемая компетенция	Планируемые результаты обучения		Код результата обучения
ПК-2 Способен проектировать визуальные образы и графическое наполнение для анимационного кино, видеороликов и проектов игровой индустрии	Знать	основы композиции, цветоведения, живописи, рисунка	ПК-2 – 31
		программное обеспечение для 2D и 3D компьютерной графики	ПК-2 – 32
	Уметь	находить решение задачи путем дизайнерской интерпретации форм и образов объектов	ПК-2 – У1
		работать с инструментарием 2D и 3D компьютерной графики для создания объектов цифрового дизайна	ПК-2 – У2
	Владеть	навыком подбора оптимальной комбинации инструментов и методов разработки и реализации художественно-технического решения в процессе создания визуальных образов и графического наполнения	ПК-2 – В1
		навыком оптимального использования инструментов 2D и 3D моделирования для создания объектов цифрового дизайна	ПК-2 – В2

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

Б1.В.ДЭ.01.01 Цифровое искусство является элективной дисциплиной части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1 учебного плана и изучается студентами первого курса во втором семестре очной формы обучения (полный срок обучения).

3.1. Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Темы дисциплины «Цифровое искусство» связаны с соответствующими темами дисциплин «История искусств», «История дизайна и рекламы» что способствует более плодотворной работе студентов над творческими проектами.

3.2. Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:

Результаты освоения дисциплины «Цифровое искусство» являются базой для прохождения производственной практики.

Развитие у обучающихся навыков командной работы, межличностной коммуникации, принятия решений, лидерских качеств обеспечивается чтением лекций, проведением семинарских занятий, содержание которых разработано на основе результатов научных исследований, проводимых Институтом, в том числе с учетом региональных особенностей профессиональной деятельности выпускников и потребностей работодателей.

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

Дисциплина предполагает изучение 4 темы.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачётные единицы (108 часов).

№	Форма обучения	семестр	Общая трудоемкость		В том числе контактная работа с преподавателем				сам. работа	вид контроля
			в з.е.	в часах	всего	лекции	семинары, ПЗ	кур.раб/контр. раб		
1	Очная	2	3	108	54	18	36		54	Зачет с оценкой

2	Очно-заочная	3	3	108	20	6	14		88	Зачет с оценкой
---	--------------	---	---	-----	----	---	----	--	----	-----------------

Очная форма обучения

Наименование разделов и тем	Всего учебных занятий (час)	всего	Контактная работа обучающихся с преподавателем: (час)			контроль	Самостоятельная работа (час)	Код результата обучения
			занятия лекционного типа	занятия семинарского (практического) типа	курсовое проектирование			
2 семестр								
Тема 1. История становления и эстетическая программа цифрового искусства (digitalart).	24	12	4	8			12	ПК-2 31 ПК-2 32 ПК-2 У1 ПК-2 У2 ПК-2 В1 ПК-2 В2
Тема 2. Виды и жанры цифрового искусства.	24	12	4	8			12	ПК-2 31 ПК-2 32 ПК-2 У1 ПК-2 У2 ПК-2 В1 ПК-2 В2
Тема 3. Феномен фрактального искусства.	24	12	4	8			12	ПК-2 31 ПК-2 32 ПК-2 У1 ПК-2 У2 ПК-2 В1 ПК-2 В2
Тема 4. Актуальные проекты в сфере цифрового искусства.	26	14	6	8			12	ПК-2 31 ПК-2 32 ПК-2 У1 ПК-2 У2 ПК-2 В1 ПК-2 В2
Зачет с оценкой	10	4				4	6	
Итого	108	54	18	32		4	54	

Очно-заочная форма обучения

Наименование разделов и тем	Всего учебных занятий (час)	всего	Контактная работа обучающихся с преподавателем: (час)			контроль	Самостоятельная работа (час)	Код результата обучения
			занятия лекционного типа	занятия семинарского (практического) типа	курсовое проектирование			
3 семестр								
Тема 1. История становления и	24	4	2	2			20	ПК-2 31

эстетическая программа цифрового искусства (digitalart).								ПК-2 32 ПК-2 У1 ПК-2 У2 ПК-2 В1 ПК-2 В2
Тема 2. Виды и жанры цифрового искусства.	24	4	2	2			20	ПК-2 31 ПК-2 32 ПК-2 У1 ПК-2 У2 ПК-2 В1 ПК-2 В2
Тема 3. Феномен фрактального искусства.	24	4		4			20	ПК-2 31 ПК-2 32 ПК-2 У1 ПК-2 У2 ПК-2 В1 ПК-2 В2
Тема 4. Актуальные проекты в сфере цифрового искусства.	26	4	2	2			22	ПК-2 31 ПК-2 32 ПК-2 У1 ПК-2 У2 ПК-2 В1 ПК-2 В2
Зачет с оценкой	10	4				4	6	
Итого	108	20	6	10		4	88	

5. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ), СТРУКТУРИРОВАННОЕ ПО ТЕМАМ (РАЗДЕЛАМ).

Тема 1. История становления и эстетическая программа цифрового искусства (digitalart).

Понятие цифрового искусства. Терминологическое разнообразие в сфере цифрового искусства. Зарождение цифрового искусства во второй половине XX века: причины, исторические условия. Специфические особенности эстетической программы цифрового искусства (цифровые технологии как инструмент создания и выразительное средства, интерактивность, понимание зрителя как актора, междисциплинарность, синтетичность, быстрое устаревание произведений, проблемы хранения и экспонирования и пр.). Специфика создания, хранения, трансляции, демонстрации, продвижения произведений digital-art. Критерии художественного в цифровом творчестве. Художественные предпосылки зарождения цифрового искусства. «Пионеры цифрового искусства» (Томас Даймондс, Айван Сазерленд, Бенджамин Фрэнсис Лапоски, Герберт Франке и др.).

Тема 2. Виды и жанры цифрового искусства.

Цифровая живопись как создание электронных изображений с помощью компьютерных имитаций традиционных инструментов художника. Основные направления, формы, технические основания творчества, представители. Цифровая скульптура. Отличия от традиционной скульптуры. Основные направления, формы, технические основания творчества, представители. Цифровая фотография и фотоманипуляции (соединение частей разных изображений и графических элементов с целью получить совершенно новое произведение со своим смыслом и назначением). Требования к техническому оснащению творца. Основные направления, формы, представители. Векторная графика – иллюстрация, описываемая при кодировании математическими формулами. Основные направления, формы, технические основания творчества, представители. Алгоритмическое искусство – вид цифрового искусства, при котором изображения или звуки генерируются самим компьютером на основе написанного

алгоритма. Основные направления, формы, технические основания творчества, представители. Фрактальная живопись как одно из наиболее популярных направлений цифрового искусства.

Тема 3. Феномен фрактального искусства.

Фрактальное искусство как направление алгоритмического цифрового искусства. Понятие фрактала. История его открытия. Зарождение фрактальной живописи. Особенности фрактальной живописи (самоподобие, алгоритмичность, многомерность, неравномерность, повторение, незавершенность). Технические основания создания произведений фрактального искусства. Художники-фракталисты и их произведения. Специфика индивидуального почерка. Объединения художников-фракталистов. Специфика фрактальной музыки.

Тема 4. Актуальные проекты в сфере цифрового искусства.

Музеи цифрового искусства (Музей дизайна Купер-Хьюит в Нью-Йорке, Музей искусств Кливленда, Музей цифрового искусства в Париже и др.). Цифровые художественные проекты на международных биеннале современного искусства. Наиболее яркие представители различных видов цифрового искусства (DataArt, PixelArt, DigitalPhotography, ImmersiveArtAugmentedReality, AR, VirtualReality, DigitalIllustration и др.). Цифровые художественные проекты в различных сферах культуры. Компьютерные программы и ресурсы, необходимые для создания объектов цифрового искусства, и специфика работы в них. CorelPainter 2017, AffinityDesigner 1.5, MediBangPaint, Amberlight 2 и др.

5.1. Планы семинарских, практических, лабораторных занятий

Тема 1. История становления и эстетическая программа цифрового искусства (digitalart).

Цель работы – сформировать представление обучающихся о многообразии способов создания произведений фрактального искусства.

Задание и методика выполнения:

Обучающимся необходимо предварительно самостоятельно прочитать о специфике создания, хранения, трансляции, демонстрации, продвижения произведений digital-art.

На самом практическом занятии обучающиеся будут пробовать воссоздать знаменитые произведения цифрового искусства.

Тема 2. Виды и жанры цифрового искусства.

Цель работы – сформировать представление обучающихся о видах и жанрах цифрового искусства.

Задание и методика выполнения:

Обучающимся необходимо разработать арт-объект (инсталляцию с эффектов «добавленной реальности») и создать фотоманипуляцию на свободную тему.

После того, как произведения будут созданы, необходимо осуществить творческую презентацию получившегося арт-объекта (пояснить причины выбора программы, содержание концепции, эстетического решения и пр.).

Тема 3. Феномен фрактального искусства.

Цель работы – сформировать представление обучающихся о специфике процесса создания произведений фрактального искусства.

Задание и методика выполнения:

Обучающимся необходимо предварительно самостоятельно прочитать о специфике работы в программах генерации фрактальных изображений: ArtDabbler и UltraFractal, Musinum.

На самом практическом занятии обучающиеся будут работать в данных программах, создавая произведения фрактального искусства.

После того, как произведения будут созданы, необходимо осуществить творческую презентацию получившегося арт-объекта (пояснить причины выбора программы, содержание концепции, эстетического решения и пр.).

Тема 4. Актуальные проекты в сфере цифрового искусства.

Цель работы – сформировать представление обучающихся о специфике процесса создания произведений цифрового искусства.

Задание и методика выполнения:

Обучающимся необходимо предварительно ознакомиться с программами, позволяющими создавать произведения цифрового искусства (CorelPainter, AffinityDesigner, MediBangPaint, Amberlight).

На самом практическом занятии обучающиеся будут работать в данных программах, создавая произведения цифрового искусства.

После того, как произведения будут созданы, необходимо осуществить творческую презентацию получившегося арт-объекта (пояснить причины выбора программы, содержание концепции, эстетического решения и пр.).

6. ПЕРЕЧЕНЬ УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ ДЛЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ).

Одним из основных видов деятельности студента является самостоятельная работа, которая включает в себя изучение лекционного материала, учебников и учебных пособий, первоисточников, подготовку сообщений, выступления на групповых занятиях, выполнение практических заданий. Методика самостоятельной работы предварительно разъясняется преподавателем и в последующем может уточняться с учетом индивидуальных особенностей студентов. Время и место самостоятельной работы выбираются студентами по своему усмотрению с учетом рекомендаций преподавателя. Самостоятельную работу над дисциплиной следует начинать с изучения программы, которая содержит основные требования к знаниям, умениям и навыкам обучаемых. Обязательно следует вспомнить рекомендации преподавателя, данные в ходе установочных занятий. Затем – приступить к изучению отдельных разделов и тем в порядке, предусмотренном программой. Получив представление об основном содержании раздела, темы, необходимо изучить материал с помощью учебника. Целесообразно составить краткий конспект или схему, отображающую смысл и связи основных понятий данного раздела и включенных в него тем. Затем полезно изучить выдержки из первоисточников. При желании можно составить их краткий конспект. Обязательно следует записывать возникшие вопросы, на которые не удалось ответить самостоятельно.

Для более полной реализации цели, поставленной при изучении тем самостоятельно, студентам необходимы сведения об особенностях организации самостоятельной работы; требованиям, предъявляемым к ней; а также возможным формам и содержанию контроля и качества выполняемой самостоятельной работы. Самостоятельная работа студента в рамках действующего учебного плана по реализуемым образовательным программам различных форм обучения предполагает самостоятельную работу по данной учебной дисциплине, включенной в учебный план. Объем самостоятельной работы (в часах) по рассматриваемой учебной дисциплине определен учебным планом.

В ходе самостоятельной работы студент должен:

- освоить теоретический материал по изучаемой дисциплине (отдельные темы, отдельные вопросы тем, отдельные положения и т. д.);

- применить полученные знания и навыки для выполнения практических заданий.

Студент, приступающий к изучению данной учебной дисциплины, получает информацию обо всех формах самостоятельной работы по курсу с выделением обязательной самостоятельной работы и контролируемой самостоятельной работы, в том

числе по выбору. Задания для самостоятельной работы студента должны быть четко сформулированы, разграничены по темам изучаемой дисциплины, и их объем должен быть определен часами, отведенными в учебной программе.

Самостоятельная работа студентов должна включать:

- подготовку к аудиторным занятиям (лекциям, лабораторно-практическим);
- поиск (подбор) и изучение литературы и электронных источников информации по индивидуально заданной проблеме курса;
- самостоятельную работу над отдельными темами учебной дисциплины в соответствии с тематическим планом;
- домашнее задание, предусматривающее завершение практических аудиторных работ;
- подготовку к зачету или экзамену;
- работу в студенческих научных обществах, кружках, семинарах и т.д.;
- участие в научной и научно-методической работе кафедры, факультета;
- участие в научных и научно-практических конференциях, семинарах.

6.1. Задания для углубления и закрепления приобретенных знаний

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
ПК-2 Способен проектировать визуальные образы и графическое наполнение для анимационного кино, видеороликов и проектов игровой индустрии	ПК-2– 31	1. Самостоятельно прочитайте книгу К. Пол «Цифровое искусство». 2. Самостоятельно прочитайте книгу М. Раша «Новые медиа в искусстве».
	ПК-2– 32	1. Самостоятельно прочитайте книгу С. Диксона «Digitalperformance». 2. Самостоятельно посмотрите сериал «Абстракция: Искусство дизайна».

6.2. Задания, направленные на формирование профессиональных умений

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
ПК-2 Способен проектировать визуальные образы и графическое наполнение для анимационного кино, видеороликов и проектов игровой индустрии	ПК-2 – У1	1. Внимательно изучите функционал графических редакторов для генерации фрактальных изображений ArtDabbler и UltraFractal, Musinum. Используйте их для выполнения практических заданий.
	ПК-2 – У2	1. Внимательно изучите функционал графических редакторов для генерации фрактальных изображений CorelPainter, AffinityDesigner, MediBangPaint, Amberlight. Используйте их для выполнения практических заданий.

6.3. Задания, направленные на формирование профессиональных навыков

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
ПК-2 Способен проектировать визуальные образы и графическое	ПК-2 – В1	1. Ознакомьтесь с условиями и примите участие в конкурсной программе Международного фестиваля медиаискусства INTERVALS.
	ПК-2 – В2	1. Примите участие во Всероссийском конкурсе проектов на грани искусства и технологий для студентов и учащихся.

наполнение для анимационного кино, видеороликов и проектов игровой индустрии		
--	--	--

7. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ).

Паспорт фонда оценочных средств

Формируемая компетенция	Планируемые результаты обучения		ФОС для текущего контроля	ФОС для промежуточной аттестации
ПК-2 Способен проектировать визуальные образы и графическое наполнение для анимационного кино, видеороликов и проектов игровой индустрии	Знать	основы композиции, цветоведения, живописи, рисунка ПК-2-31	Тест	Вопросы к зачету с оценкой
		программное обеспечение для 2D и 3D компьютерной графики ПК-2-32		
	Уметь	находить решение задачи путем дизайнерской интерпретации форм и образов объектов ПК-2-У1	Реферат	Вопросы к зачету с оценкой
		работать с инструментарием 2D и 3D компьютерной графики для создания объектов цифрового дизайна ПК-2-У2		
	Владеть	навыком подбора оптимальной комбинации инструментов и методов разработки и реализации художественно-технического решения в процессе создания визуальных образов и графического наполнения ПК-2-В1	Практические задания	Вопросы к зачету с оценкой
		навыком оптимального использования инструментов 2D и 3D моделирования для создания объектов цифрового дизайна ПК-2-В2		

Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания

Формируемая компетенция	Планируемые результаты обучения		Критерии оценивания результатов обучения			
			2	3	4	5
ПК-2 Способен проектировать визуальные образы	Знать	основы композиции, цветоведения, живописи, рисунка ПК-2-31	Не знает	Частично знает	Знает	Отлично знает

и графическое наполнение для анимационного кино, видеороликов и проектов игровой индустрии		программное обеспечение для 2D и 3D компьютерной графики ПК-2-32				
	Уметь	находить решение задачи путем дизайнерской интерпретации форм и образов объектов ПК-2-У1	Не умеет	Частично умеет	Умеет	Свободно умеет
		работать с инструментарием 2D и 3D компьютерной графики для создания объектов цифрового дизайна ПК-2-У2				
	Владеть	навыком подбора оптимальной комбинации инструментов и методов разработки и реализации художественно-технического решения в процессе создания визуальных образов и графического наполнения ПК-2-В1	Не владеет	Частично владеет	Владеет	Свободно владеет
		навыком оптимального использования инструментов 2D и 3D моделирования для создания объектов цифрового дизайна ПК-2-В2				

7.1. ФОС для проведения текущего контроля.

7.1.1. Задания для оценки знаний

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
ПК-2 Способен проектировать визуальные образы и графическое наполнение для анимационного кино, видеороликов и проектов игровой индустрии	ПК-2 – 31	Вопросы для тестового контроля 1. Что такое фотоживопись? + вид цифрового искусства, при котором краска наносится поверх отпечатанного фотоизображения. - это искусство сочетания реальной, двухмерной и трехмерной графики для создания динамичной сцены. - сочетание фотоизображений, компьютерной и традиционной графики в одной композиции. 2. Что такое фотобашинг? - вид цифрового искусства, при котором краска наносится поверх отпечатанного фотоизображения. + это искусство сочетания реальной, двухмерной и трехмерной графики для создания динамичной сцены. - сочетание фотоизображений, компьютерной и традиционной графики в одной композиции.

		3. Что такое цифровой коллаж? - вид цифрового искусства, при котором краска наносится поверх отпечатанного фотоизображения. - это искусство сочетания реальной, двухмерной и трехмерной графики для создания динамичной сцены. + сочетание фотоизображений, компьютерной и традиционной графики в одной композиции. 4. Что такое пиксель-арт? - изображения или звуки, которые создает компьютер самостоятельно, произвольно и, главное, непредсказуемо - использование математических уравнений для создания графики + использование массива растровых примитивов 5. Что такое фрактальное искусство? - изображения или звуки, которые создает компьютер самостоятельно, произвольно и, главное, непредсказуемо + использование математических уравнений для создания графики - использование массива растровых примитивов для создания графики 6. Что такое алгоритмическое искусство? + изображения или звуки, которые создает компьютер самостоятельно, произвольно и, главное, непредсказуемо - использование математических уравнений для создания графики - использование массива растровых примитивов 7. Что такое Data-Moshing? + Наложение видео, фильтров и запрограммированных глитчей для создания мошированного видео - Создание объектов искусства, используя искусственный интеллект и человеческие данные - Использование двух разных медиа в одном произведении 8. Что такое динамическое искусство? - Наложение видео, фильтров и запрограммированных глитчей для создания мошированного видео + Создание объектов искусства, используя искусственный интеллект и человеческие данные - Использование двух разных медиа в одном произведении 9. Что такое микс-медиа? - Наложение видео, фильтров и запрограммированных глитчей для создания мошированного видео - Создание объектов искусства, используя искусственный интеллект и человеческие данные + Использование двух разных медиа в одном произведении 10. Что такое фотореализм? - объединение нескольких визуальных элементов для создания целостного изображения + компьютерное изображение, которое сложно отличить от настоящего - продукт разработки дизайна
	ПК-2 – 32	Вопросы для тестового контроля 1. Что такое композитинг? + объединение нескольких визуальных элементов для создания целостного изображения - компьютерное изображение, которое сложно отличить от настоящего - продукт разработки дизайна 2. Что такое концепт-арт? - объединение нескольких визуальных элементов для создания целостного изображения - компьютерное изображение, которое сложно отличить от настоящего + продукт разработки дизайна 3. Что такое гейм-арт? - рекламная иллюстрация, основанная на уже готовой или находящейся на финальном этапе производства игре, фильме, анимации и т.д. - рисунок, состоящий из линий и без теней + графика и художественное оформление игры 4. Что такое лайн-арт? - рекламная иллюстрация, основанная на уже готовой или находящейся

		на финальном этапе производства игре, фильме, анимации и т.д. + рисунок, состоящий из линий и без теней - графика и художественное оформление игры 5. Что такое промо-арт? - рекламная иллюстрация, основанная на уже готовой или находящейся на финальном этапе производства игре, фильме, анимации и т.д. + рисунок, состоящий из линий и без теней - графика и художественное оформление игры 6. Что такое органик? + моделирование органических объектов — персонажей, животных, растений - моделирование механизмов, техники, брони и всего, что создано человеком - один из основных приемов моделирования 7. Что такое хардсурфейс? - моделирование органических объектов — персонажей, животных, растений + моделирование механизмов, техники, брони и всего, что создано человеком - один из основных приемов моделирования 8. Что такое экструдинг? - моделирование органических объектов — персонажей, животных, растений - моделирование механизмов, техники, брони и всего, что создано человеком + один из основных приемов моделирования 9. Что такое глобальное освещение? - метод освещения пространства в 3D-программах - техника в 3D графике, где движущийся источник света освещает объекты на сцене в реальном времени + название ряда алгоритмов, используемых в 3D графике для более реалистичной имитации света 10. Что такое динамическое освещение? - метод освещения пространства в 3D-программах + техника в 3D графике, где движущийся источник света освещает объекты на сцене в реальном времени - название ряда алгоритмов, используемых в 3D графике для более реалистичной имитации света
--	--	---

Критерии оценки учебных действий обучающихся (тестовый контроль)

Оценка	Критерии оценивания
Отлично	90-100 % правильных ответов
Хорошо	80-89 % правильных ответов
Удовлетворительно	70-79 % правильных ответов
Неудовлетворительно	0-69 % правильных ответов

7.1.2. Задания для оценки умений

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
ПК-2 Способен проектировать визуальные образы и графическое наполнение для анимационного кино,	ПК-2 – У1	Темы рефератов 1. Музеи цифрового искусства. 2. Произведения цифрового искусства на биеннале.
	ПК-2 – У2	Темы рефератов 1. Компьютерные программы, необходимые для создания объектов цифрового искусства. 2. Приложения и оборудование, необходимые для создания объектов цифрового искусства.

видеороликов и проектов игровой индустрии		
---	--	--

Критерии оценки учебных действий обучающихся (выступление с докладом, реферат по обсуждаемому вопросу)

Оценка	Характеристики ответа обучающегося
Отлично	обучающийся глубоко и всесторонне усвоил проблему; - уверенно, логично, последовательно и грамотно его излагает; - опираясь на знания основной и дополнительной литературы, тесно привязывает усвоенные научные положения с практической деятельностью; - умело обосновывает и аргументирует выдвигаемые им идеи; - делает выводы и обобщения.
Хорошо	обучающийся твердо усвоил тему, грамотно и по существу излагает ее, опираясь на знания основной литературы; - не допускает существенных неточностей; - увязывает усвоенные знания с практической деятельностью; - аргументирует научные положения; - делает выводы и обобщения.
Удовлетворительно	тема раскрыта недостаточно четко и полно, то есть Обучающийся освоил проблему, по существу излагает ее, опираясь на знания только основной литературы; - допускает несущественные ошибки и неточности; - испытывает затруднения в практическом применении знаний; - слабо аргументирует научные положения; - затрудняется в формулировании выводов и обобщений.
Неудовлетворительно	обучающийся не усвоил значительной части проблемы; - допускает существенные ошибки и неточности при рассмотрении ее; - испытывает трудности в практическом применении знаний; - не может аргументировать научные положения; - не формулирует выводов и обобщений.

7.1.3. Задания для оценки владений, навыков

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
ПК-2 Способен проектировать визуальные образы и графическое наполнение для анимационного кино, видеороликов и проектов игровой индустрии	ПК-2 – В1	Практические задания Тема 1. История становления и эстетическая программа цифрового искусства (digitalart). Цель работы – сформировать представление обучающихся о многообразии способов создания произведений фрактального искусства. Задание и методика выполнения: Обучающимся необходимо предварительно самостоятельно прочитать о специфике создания, хранения, трансляции, демонстрации, продвижения произведений digital-art. На самом практическом занятии обучающиеся будут пробовать воссоздать знаменитые произведения цифрового искусства. Тема 2. Виды и жанры цифрового искусства. Цель работы – сформировать представление обучающихся о видах и жанрах цифрового искусства. Задание и методика выполнения: Обучающимся необходимо разработать арт-объект (инсталляцию с эффектов «добавленной реальности») и создать фотоманипуляцию на свободную тему. После того, как произведения будут созданы, необходимо осуществить творческую презентацию получившегося арт-объекта (пояснить причины выбора программы, содержание концепции, эстетического решения и пр.).

	ПК-2 – В2	Практические задания Тема 3. Феномен фрактального искусства. Цель работы – сформировать представление обучающихся о специфике процесса создания произведений фрактального искусства. Задание и методика выполнения: Обучающимся необходимо предварительно самостоятельно прочитать о специфике работы в программах генерации фрактальных изображений: ArtDabbler и UltraFractal, Musinum. На самом практическом занятии обучающиеся будут работать в данных программах, создавая произведения фрактального искусства. После того, как произведения будут созданы, необходимо осуществить творческую презентацию получившегося арт-объекта (пояснить причины выбора программы, содержание концепции, эстетического решения и пр.). Тема 4. Актуальные проекты в сфере цифрового искусства. Цель работы – сформировать представление обучающихся о специфике процесса создания произведений цифрового искусства. Задание и методика выполнения: Обучающимся необходимо предварительно ознакомиться с программами, позволяющими создавать произведения цифрового искусства (CorelPainter 2017, AffinityDesigner 1.5, MediBangPaint, Amberlight 2). На самом практическом занятии обучающиеся будут работать в данных программах, создавая произведения цифрового искусства. После того, как произведения будут созданы, необходимо осуществить творческую презентацию получившегося арт-объекта (пояснить причины выбора программы, содержание концепции, эстетического решения и пр.).
--	-----------	---

Критерии оценки учебных действий обучающихся на практических занятиях

Оценка	Характеристики ответа студента
Отлично	Обучающийся самостоятельно и правильно решил учебно-профессиональную задачу, уверенно, логично, последовательно и аргументировано изложил свое решение.
Хорошо	Обучающийся самостоятельно и в основном правильно решил учебно-профессиональную задачу, уверенно, логично, последовательно и аргументировано изложил свое решение.
Удовлетворительно	Обучающийся в основном решил учебно-профессиональную задачу, допустил несущественные ошибки, слабо аргументировал свое решение.
Неудовлетворительно	Обучающийся не решил учебно-профессиональную задачу.

7.2. ФОС для проведения промежуточной аттестации.

7.2.1. Задания для оценки знаний к зачету с оценкой

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
ПК-2 Способен проектировать визуальные образы и графическое наполнение для анимационного кино, видеороликов и проектов игровой	ПК-2 – 31	Перечень вопросов 1.Определение цифрового искусства. Особенности эстетической программы. 2.Причины, исторические условия, основные этапы зарождения и развития цифрового искусства.
	ПК-2 – 32	Перечень вопросов 1.Творчество пионеров цифрового искусства. 2. Техничко-технологические предпосылки зарождения цифрового искусства.

индустрии		
-----------	--	--

7.2.2. Задания для оценки умений к зачету с оценкой

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
ПК-2 Способен проектировать визуальные образы и графическое наполнение для анимационного кино, видеороликов и проектов игровой индустрии	ПК-2 – У1	Перечень вопросов 1. Цифровая живопись, скульптура, фотография. 2. Алгоритмическое искусство.
	ПК-2 – У2	Перечень вопросов 1. Цифровая анимация и видео-арт. 2. Векторная графика и леттеринг.

7.2.3. Задания для оценки владений, навыков к зачету с оценкой

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
ПК-2 Способен проектировать визуальные образы и графическое наполнение для анимационного кино, видеороликов и проектов игровой индустрии	ПК-2 – В1	Перечень вопросов 1. Фрактальная живопись. 2. Фрактальная скульптура и музыка.
	ПК-2 – В2	Перечень вопросов 1. Фрактальное искусство: понятие, основные особенности, причины популярности. 2. Основные этапы зарождения и развития фрактального искусства.

Уровни и критерии итоговой оценки результатов освоения дисциплины

	Критерии оценивания	Итоговая оценка
Уровень 1. Недостаточный	Незнание значительной части программного материала, неумение даже с помощью преподавателя сформулировать правильные ответы на задаваемые вопросы, невыполнение практических заданий	Неудовлетворительно/незачтено
Уровень 2. Базовый	Знание только основного материала, допустимы неточности в ответе на вопросы, нарушение логической последовательности в изложении программного материала, затруднения при решении практических задач	Удовлетворительно/зачтено
Уровень 3. Повышенный	Твердые знания программного материала, допустимые несущественные неточности при ответе на вопросы, нарушение логической последовательности в изложении программного материала, затруднения при решении практических задач	Хорошо/зачтено
Уровень 4. Продвинутый	Глубокое освоение программного материала, логически стройное его изложение, умение связать теорию с возможностью ее применения на	Отлично/зачтено

	практике, свободное решение задач и обоснование принятого решения	
--	---	--

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

8.1. Основная учебная литература.

1. Гаврилов, М. В. Информатика и информационные технологии: учебник для вузов / М. В. Гаврилов, В. А. Климов. — 4-е изд., перераб. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2021. — 383 с.
2. Елисеенков, Г. С. Дизайн-проектирование: учебное пособие / Г. С. Елисеенков, Г. Ю. Мхитарян. — Кемерово: КемГИК, 2022. — 150 с.

8.2. Дополнительная учебная литература.

1. Иванова, А. В. Информационные технологии в профессиональной деятельности: учебно-методическое пособие / А. В. Иванова, Т. А. Саркисян. — Сургут: СурГПУ, 2019. — 110 с.
2. Флиер, А. Я. Культурология для культурологов: учеб. пособие / А. Я. Флиер; кол. авт. Московский государственный университет культуры и искусств. - 2-е изд., перераб. и доп. - Москва: Согласие, 2010. - 671 с.

9. ПЕРЕЧЕНЬ РЕСУРСОВ ИНФОРМАЦИОННО -ТЕЛЕКОММУНИКАЦИОННОЙ СЕТИ «ИНТЕРНЕТ» (ДАЛЕЕ – СЕТЬ «ИНТЕРНЕТ»), НЕОБХОДИМЫХ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ.

http://window.edu.ru	Информационная система "Единое окно доступа к образовательным ресурсам"
https://openedu.ru	«Национальная платформа открытого образования» (ресурсы открытого доступа)

10. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ).

Основными видами аудиторной работы обучающегося при изучении дисциплины являются лекции и семинарские занятия. Обучающийся не имеет права пропускать без уважительных причин аудиторные занятия, в противном случае он может быть не допущен к зачету/экзамену.

На лекциях даются и разъясняются основные понятия темы, связанные с ней теоретические и практические проблемы, рекомендации для самостоятельной работы. В ходе лекции обучающийся должен внимательно слушать и конспектировать лекционный материал.

Завершают изучение наиболее важных тем учебной дисциплины семинарские занятия. Они служат для контроля подготовленности обучающегося; закрепления изученного материала; развития умения и навыков подготовки докладов, сообщений по естественнонаучной проблематике; приобретения опыта устных публичных выступлений, ведения дискуссии.

Семинару предшествует самостоятельная работа обучающегося, связанная с освоением лекционного материала и материалов, изложенных в учебниках, учебных пособиях и в рекомендованной преподавателем тематической литературе. По согласованию с преподавателем или его заданию обучающийся может готовить рефераты по отдельным темам дисциплины. Примерные темы докладов, рефератов и вопросов для обсуждения приведены в настоящих рекомендациях.

10.1. Работа на лекции.

Основу теоретического обучения обучающихся составляют лекции. Они дают систематизированные знания обучающимся о наиболее сложных и актуальных философских проблемах. На лекциях особое внимание уделяется не только усвоению обучающимися изучаемых проблем, но и стимулированию их активной познавательной деятельности, творческого мышления, развитию научного мировоззрения, профессионально-значимых свойств и качеств. Излагаемый материал может показаться обучающимся сложным, необычным, поскольку включает знания, почерпнутые преподавателем из различных отраслей науки, религии, истории, практики. Вот почему необходимо добросовестно и упорно работать на лекциях. Осуществляя учебные действия на лекционных занятиях, обучающиеся должны внимательно воспринимать действия преподавателя, запоминать складывающиеся образы, мыслить, добиваться понимания изучаемого предмета.

Обучающиеся должны аккуратно вести конспект. В случае недопонимания какой-либо части предмета следует задать вопрос в установленном порядке преподавателю. В процессе работы на лекции необходимо так же выполнять в конспектах модели изучаемого предмета (рисунки, схемы, чертежи и т.д.), которые использует преподаватель.

Обучающимся, изучающим курс, рекомендуется расширять, углублять, закреплять усвоенные знания во время самостоятельной работы, особенно при подготовке к семинарским занятиям, изучать и конспектировать не только обязательную, но и дополнительную литературу.

10.2. Работа с конспектом лекций.

Просмотрите конспект сразу после занятий. Отметьте материал конспекта лекций, который вызывает затруднения для понимания. Попытайтесь найти ответы на затруднительные вопросы, используя предлагаемую литературу. Если самостоятельно не удалось разобраться в материале, сформулируйте вопросы и обратитесь на текущей консультации или на ближайшей лекции за помощью к преподавателю.

Каждую неделю отводите время для повторения пройденного материала, проверяя свои знания, умения и навыки по контрольным вопросам и тестам.

10.3. Выполнение практических работ.

По наиболее сложным проблемам учебной дисциплины проводятся практические занятия. Их главной задачей является углубление и закрепление теоретических знаний у обучающихся.

Практическое занятие проводится в соответствии с планом. В плане указываются тема, время, место, цели и задачи занятия, тема доклада и реферативного сообщения, обсуждаемые вопросы. Дается список обязательной и дополнительной литературы, рекомендованной к занятию.

Подготовка обучающихся к занятию включает:

- заблаговременное ознакомление с планом занятия;
- изучение рекомендованной литературы и конспекта лекций;
- подготовку полных и глубоких ответов по каждому вопросу, выносимому для обсуждения;
- подготовку доклада, реферата по указанию преподавателя;

При проведении практических занятий уделяется особое внимание заданиям, предполагающим не только воспроизведение обучающимися знаний, но и направленных на развитие у них творческого мышления, научного мировоззрения. Для лучшего усвоения и закрепления материала по данной дисциплине помимо конспектов лекций, обучающимся необходимо научиться работать с обязательной и дополнительной литературой. Изучение, дисциплины предполагает отслеживание публикаций в периодических изданиях и работу с INTERNET.

Целесообразно готовиться к практическим занятиям за 1-2 недели до их начала, а именно: на основе изучения рекомендованной литературы выписать в контекст основные категории и понятия по учебной дисциплине, подготовить развернутые планы ответов и краткое содержание выполненных заданий. Обучающийся должен быть готов к контрольным опросам на каждом учебном занятии. Одобряется и поощряется инициативные выступления с докладами и рефератами по темам практических занятий.

10.4. Подготовка докладов, фиксированных выступлений и рефератов.

При подготовке к докладу по теме, указанной преподавателем, обучающийся должен ознакомиться не только с основной, но и дополнительной литературой, а также с последними публикациями по этой тематике в сети Интернет. Необходимо подготовить текст доклада и иллюстративный материал в виде презентации. Доклад должен включать введение, основную часть и заключение. На доклад отводится 10-15 минут учебного времени. Он должен быть научным, конкретным, определенным, глубоко раскрывать проблему и пути ее решения.

Рекомендации к выполнению реферата:

1. Работа выполняется на одной стороне листа формата А 4.
2. Размер шрифта 14, межстрочный интервал (одинарный).
3. Объём работы должен составлять от 10 до 15 листов (вместе с приложениями).
4. Оставляемые по краям листа поля имеют следующие размеры:
Слева - 30 мм; справа - 15 мм; сверху - 15 мм; снизу - 15 мм.
5. Содержание реферата:
 - *Титульный лист.*
 - *Содержание.*
 - *Введение.*

Введение должно включать в себя краткое обоснование актуальности темы реферата. В этой части необходимо также показать, почему данный вопрос может представлять научный интерес и какое может иметь практическое значение.

- *Основной материал.*
- *Заключение.*

Заключение - часть реферата, в которой формулируются выводы по параграфам, обращается внимание на выполнение поставленных во введении задач и целей. Заключение должно быть чётким, кратким, вытекающим из основной части.

- *Список литературы.*

6. Нумерация страниц проставляется в правом нижнем углу, начиная с введения (стр. 3). На титульном листе и содержании, номер страницы не ставится.

7. Названия разделов и подразделов в тексте должны точно соответствовать названиям, приведённым в содержании.

8. Таблицы помещаются по ходу изложения, должны иметь порядковый номер. (Например: Таблица 1, Рисунок 1, Схема 1 и т.д.).

9. В таблицах и в тексте следует укрупнять единицы измерения больших чисел в зависимости от необходимой точности.

10. Графики, рисунки, таблицы, схемы следуют после ссылки на них и располагаются симметрично относительно центра страницы.

11. В списке литературы указывается полное название источника, авторов, места издания, издательство, год выпуска и количество страниц.

10.5. Разработка электронной презентации.

Распределение тем презентации между обучающимися и консультирование их по выполнению письменной работы осуществляется также как и по реферату. Приступая к подготовке письменной работы в виде электронной презентации необходимо исходить из целей презентации и условий ее прочтения, как правило, такую работу обучающиеся

представляют преподавателю на проверку по электронной почте, что исключает возможность дополнительных комментариев и пояснений к представленному материалу.

По согласованию с преподавателем, материалы презентации обучающийся может представить на CD/DVD-диске (USB флэш-диске).

Электронные презентации выполняются в программе MS PowerPoint в виде слайдов в следующем порядке:

- титульный лист с заголовком темы и автором исполнения презентации;
- план презентации (5-6 пунктов - это максимум);
- основная часть (не более 10 слайдов);
- заключение (вывод);

Общие требования к стилевому оформлению презентации:

- дизайн должен быть простым и лаконичным;
- основная цель - читаемость, а не субъективная красота. При этом не надо впадать в другую крайность и писать на белых листах черными буквами – не у всех это получается стильно;

- цветовая гамма должна состоять не более чем из двух-трех цветов;
- всегда должно быть два типа слайдов: для титульных, планов и т.п. и для основного текста;

- размер шрифта должен быть: 24–54 пункта (заголовок), 18–36 пунктов (обычный текст);

- текст должен быть свернут до ключевых слов и фраз. Полные развернутые предложения на слайдах таких презентаций используются только при цитировании. При необходимости, в поле «Заметки к слайдам» можно привести краткие комментарии или пояснения.

- каждый слайд должен иметь заголовок;
- все слайды должны быть выдержаны в одном стиле;
- на каждом слайде должно быть не более трех иллюстраций;
- слайды должны быть пронумерованы с указанием общего количества слайдов;
- использовать встроенные эффекты анимации можно только, когда без этого не обойтись.

Обычно анимация используется для привлечения внимания слушателей (например, последовательное появление элементов диаграммы).

- списки на слайдах не должны включать более 5–7 элементов. Если элементов списка все-таки больше, их лучше расположить в две колонки. В таблицах не должно быть более четырех строк и четырех столбцов – в противном случае данные в таблице будут очень мелкими и трудно различимыми.

10.6. Творческий проект.

Проект является творческой деятельностью, направленной на достижение определенной цели, решения какой либо проблемы.

Проектированием называется подготовка комплекта проектной документации, а также сам процесс создания проекта. При проектировании выполняют пояснительную записку, содержащую анализ ситуации, эскизы, чертежи, экономические расчеты, описание технологии, выбор материалов и инструментов.

Этапы выполнения проекта.

Работа над творческим проектом состоит из трёх основных этапов: поискового (подготовительного), технологического и заключительного (аналитического).

Поисковый этап начинается с выбора темы проекта. С помощью справочной литературы, печатных изданий и сети интернет, формируется база данных на выбранную тему. При выполнении творческого проекта необходимо изложить в письменном виде обоснование выбора темы проекта на основе личностных или общественных потребностей в изделии.

Следующим шагом является формулирование требований к изделию по следующим критериям: простота изготовления, экономичность, эстетичность, удобство в эксплуатации, экологичность и др.

Затем разрабатывают возможные варианты изделий в виде рисунков, эскизов, чертежей.

Технологический этап начинается с разработки технической документации (схем, чертежей, выкроек) и технологической документации (технологических процессов изготовления и сборки деталей) по проекту.

Заключительный (аналитический этап) включает контроль и испытание готового изделия, окончательный подсчет затрат на его изготовление.

Проводится анализ того, что получилось. Завершается все защитой проекта. К защите нужно подготовить краткий доклад об основных достоинствах проекта, пояснительную записку к проекту, а так же представить готовое изделие.

Требования к оформлению:

Творческий проект представляет собой пояснительную записку, содержащую расчетные данные, и готовое изделие.

По содержанию пояснительная записка включает:

1. Титульный лист.
2. Содержание.
3. Поисково-исследовательская часть.
 - Актуальность. Обоснование проблемы
 - Анализ возможных идей. Выбор оптимальной идеи
 - Цель и задачи проекта
 - Анализ предстоящей деятельности
 - Сбор информации по теме проекта.
 - Анализ прототипов. Выбор оптимального варианта
 - Эстетическая оценка изделия
 - Выбор материалов и инструментов
 - Экономический и экологический анализ будущего изделия
 - Охрана труда
4. Технологическая часть.
 - Выбор технологии изготовления изделия
 - Конструкторская документация (схемы, чертежи, эскизы, технологические карты)
 - Заключительная часть.
 - Описание окончательного варианта изделия (в том числе и фото)
 - Экономический и экологический анализ готового изделия
 - Реклама
 - Самооценка проекта
6. Список используемой литературы.
7. Приложения.

10.7. Методика работы с обучающимися с ограниченными возможностями здоровья.

В Институте созданы специальные условия для получения высшего образования по образовательным программам обучающимися с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ).

Для перемещения инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья созданы специальные условия для беспрепятственного доступа в учебные помещения и другие помещения, а также их пребывания в указанных помещениях с учетом особенностей психофизического развития, индивидуальных возможностей и состояния

здоровья таких обучающихся.

При получении образования обучающимся с ограниченными возможностями здоровья при необходимости предоставляются бесплатно специальные учебники и учебные пособия, иная учебная литература. Также имеется возможность предоставления услуг ассистента, оказывающего обучающимся с ограниченными возможностями здоровья необходимую техническую помощь, в том числе услуг сурдопереводчиков и тифлосурдопереводчиков.

Получение доступного и качественного высшего образования лицами с ограниченными возможностями здоровья обеспечено путем создания в Институте комплекса необходимых условий обучения для данной категории обучающихся. Информация о специальных условиях, созданных для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья, размещена на сайте Института.

Для обучения инвалидов и лиц с ОВЗ, имеющих нарушения опорно-двигательного аппарата обеспечиваются и совершенствуются материально-технические условия беспрепятственного доступа в учебные помещения, туалетные, другие помещения, условия их пребывания в указанных помещениях (наличие лифта, пандусов, поручней, расширенных дверных проемов и др.).

Для адаптации к восприятию обучающимися инвалидами и лицами с ОВЗ с нарушенным слухом справочного, учебного материала, предусмотренного образовательной программой по выбранным направлениям подготовки, обеспечиваются следующие условия: для лучшей ориентации в аудитории, применяются сигналы, оповещающие о начале и конце занятия (слово «звонок» пишется на доске); внимание слабослышащего обучающегося привлекается педагогом жестом (на плечо кладется рука, осуществляется нерезкое похлопывание); разговаривая с обучающимся, педагог смотрит на него, говорит ясно, короткими предложениями, обеспечивая возможность чтения по губам.

Компенсация затруднений речевого и интеллектуального развития слабослышащих инвалидов и лиц с ОВЗ проводится за счет: использования схем, диаграмм, рисунков, компьютерных презентаций с гиперссылками, комментирующими отдельные компоненты изображения; регулярного применения упражнений на графическое выделение существенных признаков предметов и явлений; обеспечения возможности для обучающегося получить адресную консультацию по электронной почте по мере необходимости.

Для адаптации к восприятию инвалидами и лицами с ОВЗ с нарушениями зрения справочного, учебного, просветительского материала, предусмотренного образовательной программой Института по выбранной специальности, обеспечиваются следующие условия: ведется адаптация официального сайта в сети Интернет с учетом особых потребностей инвалидов по зрению, обеспечивается наличие крупношрифтовой справочной информации о расписании учебных занятий; в начале учебного года обучающиеся несколько раз проводятся по зданию Института для запоминания месторасположения кабинетов, помещений, которыми они будут пользоваться; педагог, его собеседники, присутствующие представляются обучающимся, каждый раз называется тот, к кому педагог обращается; действия, жесты, перемещения педагога коротко и ясно комментируются; печатная информация предоставляется крупным шрифтом (от 18 пунктов), тотально озвучивается; обеспечивается необходимый уровень освещенности помещений; предоставляется возможность использовать компьютеры во время занятий и право записи объяснения на диктофон (по желанию обучающегося).

Форма проведения текущей и промежуточной аттестации для обучающихся с ОВЗ определяется преподавателем в соответствии с учебным планом. При необходимости обучающемуся с ОВЗ с учетом его индивидуальных психофизических особенностей дается возможность пройти промежуточную аттестацию устно, письменно на бумаге,

письменно на компьютере, в форме тестирования и т.п., либо предоставляется дополнительное время для подготовки ответа.

11. ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ПРИ ОСУЩЕСТВЛЕНИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ), ВКЛЮЧАЯ ПЕРЕЧЕНЬ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ И ИНФОРМАЦИОННЫХ СПРАВОЧНЫХ СИСТЕМ.

При проведении лекционных занятий по дисциплине преподаватель использует аудиовизуальные, компьютерные и мультимедийные средства обучения Института, а также демонстрационные (презентации) и наглядно-иллюстрационные (в том числе раздаточные) материалы.

Практические занятия по данной дисциплине проводятся с использованием компьютерного и мультимедийного оборудования Института, при необходимости – с привлечением полезных Интернет-ресурсов и пакетов прикладных программ.

Лицензионное программно-информационное обеспечение	Microsoft Windows, Microsoft Office, Google Chrome, KasperskyEndpointSecurity
Современные профессиональные базы данных	1. Консультант+ 2. Справочная правовая система «ГАРАНТ».
Информационные справочные системы	1. Электронная библиотечная система (ЭБС) ООО «Современные цифровые технологии» 2. https://elibrary.ru - Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU (ресурсы открытого доступа) 3. https://www.rsl.ru - Российская Государственная Библиотека (ресурсы открытого доступа) 4. https://link.springer.com - Международная реферативная база данных научных изданий Springerlink (ресурсы открытого доступа) 5. https://zbmath.org - Международная реферативная база данных научных изданий zbMATH (ресурсы открытого доступа)

12. ПЕРЕЧЕНЬ УЧЕБНЫХ АУДИТОРИЙ И ОБОРУДОВАНИЯ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ).

Учебные занятия по дисциплине проводятся в специализированной аудитории, оборудованной ПК, с возможностями показа презентаций. В процессе чтения лекций, проведения семинарских и практических занятий используются наглядные пособия, комплект слайдов, видеороликов.

Применение ТСО (аудио- и видеотехники, мультимедийных средств) обеспечивает максимальную наглядность, позволяет одновременно тренировать различные виды речевой деятельности, помогает корректировать речевые навыки, способствует развитию слуховой и зрительной памяти, а также усвоению и запоминанию образцов правильной речи, совершенствованию речевых навыков.

Перечень оборудованных учебных аудиторий и специальных помещений

№ 401 Кабинет истории и философии Учебная аудитория для проведения занятий лекционного и семинарского типа - доска - трибуна - технические средства, служащие для представления информации большой аудитории
--

- компьютер - демонстрационное оборудование и аудиосистема - экран - микрофоны - учебно-наглядные пособия Программное обеспечение: Microsoft Windows (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019), Microsoft Office (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019), Google Chrome (Свободно распространяемое ПО), Kaspersky Endpoint Security (Договор №877/ЛН от 25.05.2016).
№ 401 Кабинет истории и философии Учебная аудитория для групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации - доска - трибуна - технические средства, служащие для представления информации большой аудитории - компьютер - демонстрационное оборудование и аудиосистема - экран - микрофоны - учебно-наглядные пособия Программное обеспечение: Microsoft Windows (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019), Microsoft Office (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019), Google Chrome (Свободно распространяемое ПО), Kaspersky Endpoint Security (Договор №877/ЛН от 25.05.2016).
№ 404, 511 Помещения для самостоятельной работы - комплекты учебной мебели - компьютерная техника с подключением к сети «Интернет» и доступом в электронную информационно-образовательную среду Программное обеспечение: Microsoft Windows (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019), Microsoft Office (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019), Google Chrome (Свободно распространяемое ПО), Kaspersky Endpoint Security (Договор №877/ЛН от 25.05.2016), Справочно-правовая система «Гарант» (Договор №27-ПЛДЗ/2024 от 27 декабря 2023 года).
№ 404 Библиотека, читальный зал с выходом в сеть Интернет - комплекты учебной мебели; - компьютерная техника с подключением к сети «Интернет», доступом в электронную информационно-образовательную среду и электронно-библиотечную систему. Программное обеспечение: Microsoft Windows (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019), Microsoft Office (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019), Google Chrome (Свободно распространяемое ПО), Kaspersky Endpoint Security (Договор №877/ЛН от 25.05.2016), Справочно-правовая система «Гарант» (Договор №27-ПЛДЗ/2024 от 27 декабря 2023 года).
№ 401 Актный зал для проведения научно-студенческих конференций и мероприятий

- специализированные кресла для актовых залов
- сцена
- трибуна
- экран
- технические средства, служащие для представления информации большой аудитории
- компьютер
- демонстрационное оборудование и аудиосистема
- микрофоны

Программное обеспечение:

Microsoft Windows (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),

Microsoft Office (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),

Google Chrome (Свободно распространяемое ПО),

Kaspersky Endpoint Security (Договор №877/ЛН от 25.05.2016).

№ 515, 611

Помещение для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования

- стеллажи

- учебное оборудование

Разработчик:

Член ТСХР, заведующий кафедрой

Банк И.Н.