

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б.Н. Ельцина»

УТВЕРЖДАЮ
Директор по образовательной
деятельности

_____ С.Т. Князев
«__» _____

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА МОДУЛЯ

Код модуля	Модуль
1155779	Информационные технологии в художественно-рекламном сервисе

Екатеринбург

Перечень сведений о рабочей программе модуля	Учетные данные
Образовательная программа 1. Сервис	Код ОП 1. 43.03.01/33.01
Направление подготовки 1. Сервис	Код направления и уровня подготовки 1. 43.03.01

Программа модуля составлена авторами:

№ п/п	Фамилия Имя Отчество	Ученая степень, ученое звание	Должность	Подразделение
1	Булатова Анастасия Васильевна	кандидат философских наук, без ученого звания	Доцент	культурологии и дизайна
2	Шутова Алена Сергеевна	без ученой степени, без ученого звания	Доцент	культурологии и дизайна

Согласовано:

Управление образовательных программ

Р.Х. Токарева

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА МОДУЛЯ Информационные технологии в художественно-рекламном сервисе

1.1. Аннотация содержания модуля

Модуль «Информационные технологии в художественно-рекламном сервисе» направлен на изучение и применении современных инновационных технологий, используемых в рекламной деятельности. Знания и умения в области художественно-графических и информационных технологий, приобретаемые в ходе освоения модуля, позволяют проектировать и создавать качественные рекламные продукты. Модуль «Информационные технологии в художественно-рекламном сервисе» углубляет знания и практические навыки, полученные в ходе изучения модуля «Графическое обеспечение рекламного продукта», в свою очередь модуль «Информационные технологии в художественно-рекламном сервисе» формирует основу для эффективного освоения модуля «Создание рекламного продукта».

1.2. Структура и объем модуля

Таблица 1

№ п/п	Перечень дисциплин модуля в последовательности их освоения	Объем дисциплин модуля и всего модуля в зачетных единицах
1	Информационные технологии в рекламе	6
2	Основы дизайна и компьютерная графика	6
ИТОГО по модулю:		12

1.3. Последовательность освоения модуля в образовательной программе

Пререквизиты модуля	Не предусмотрены
Постреквизиты и кореквизиты модуля	Не предусмотрены

1.4. Распределение компетенций по дисциплинам модуля, планируемые результаты обучения (индикаторы) по модулю

Таблица 2

Перечень дисциплин модуля	Код и наименование компетенции	Планируемые результаты обучения (индикаторы)
1	2	3
Информационные технологии в рекламе	ОПК-3 - Способен выявлять, концептуализировать и предлагать	З-1 - Изложить возможные способы решения проблем в профессиональной области деятельности, используя знания научных теорий, концепций, подходов, в

	<p>обоснованные решения проблем в профессиональной деятельности на основе знания научных теорий, концепций, подходов, в том числе обладающие инновационным потенциалом</p>	<p>том числе обладающих инновационным потенциалом</p> <p>У-1 - Самостоятельно определять способы решения проблем, значимых для профессиональной области, и обосновывать их, используя знания научных теорий, концепций, подходов, в том числе инновационных</p> <p>П-1 - Самостоятельно или работая в команде предлагать и обосновывать способы решения проблем в профессиональной деятельности, используя знания научных теорий, концепций, подходов, в том числе обладающих инновационным потенциалом</p>
	<p>ПК-1 - Способен применять технологические новации и современное программное обеспечение в сфере сервиса</p>	<p>З-5 - Специальные программы и сервисы позволяющие осуществлять разработку и создание продуктов в сфере дизайна и рекламы</p> <p>У-2 - На основе анализа проблемы и имеющихся данных, подбирать программы и сервисы, позволяющие осуществлять разработку и создание продуктов в сфере дизайна и рекламы</p> <p>П-3 - Иметь опыт использования методов и программных средств обработки информации</p> <p>П-4 - Выполнять планирование и разработку услуги с использованием ресурсов информационных технологий</p> <p>Д-2 - Демонстрировать желание и способность к поиску новых знаний и обучению</p>
	<p>ПК-13 - Способен проектировать, создавать и /или продвигать эффективный рекламный, художественный продукт, основанный на применении инновационных технологий</p>	<p>З-6 - Информационно-программное обеспечение для разработки, создания, продвижения проектов, продуктов в сфере дизайна и рекламы</p> <p>У-3 - Определять цели, задачи, методы и средства для создания рекламного и дизайнерского продукта</p> <p>У-6 - Выбирать и применять современное информационно-программное обеспечение для создания, разработки и продвижения</p>

		<p>проектов, продуктов в сфере дизайна и рекламы</p> <p>П-3 - Применять средства и методы дизайн-технологий для выполнения проектов в сфере дизайна и рекламы</p> <p>П-4 - Использовать для разработки и создания, продвижения информационно-программное обеспечение</p> <p>Д-1 - Проявлять аналитические умения, критическое и логическое мышление.</p> <p>Д-2 - Демонстрировать желание и способность к поиску новых знаний и обучению</p> <p>Д-3 - Готовность к порождению принципиально новых необычных идей, решений отклоняющихся от традиционных или принятых схем</p>
Основы дизайна и компьютерная графика	<p>ОПК-3 - Способен выявлять, концептуализировать и предлагать обоснованные решения проблем в профессиональной деятельности на основе знания научных теорий, концепций, подходов, в том числе обладающие инновационным потенциалом</p>	<p>З-1 - Изложить возможные способы решения проблем в профессиональной области деятельности, используя знания научных теорий, концепций, подходов, в том числе обладающих инновационным потенциалом</p> <p>З-2 - Объяснить особенности и возможности применения основных научных теорий, концепций и подходов для обоснования решения проблем в профессиональной деятельности</p> <p>У-1 - Самостоятельно определять способы решения проблем, значимых для профессиональной области, и обосновывать их, используя знания научных теорий, концепций, подходов, в том числе инновационных</p> <p>П-1 - Самостоятельно или работая в команде предлагать и обосновывать способы решения проблем в профессиональной деятельности, используя знания научных теорий, концепций, подходов, в том числе обладающих инновационным потенциалом</p>
	<p>ПК-1 - Способен применять технологические</p>	<p>З-5 - Специальные программы и сервисы позволяющие осуществлять разработку и</p>

	<p>новации и современное программное обеспечение в сфере сервиса</p>	<p>создание продуктов в сфере дизайна и рекламы</p> <p>У-2 - На основе анализа проблемы и имеющихся данных, подбирать программы и сервисы, позволяющие осуществлять разработку и создание продуктов в сфере дизайна и рекламы</p> <p>У-4 - Использовать новейшие методы и средства получения, хранения и обработки информации для решения проблем сервисной деятельности</p> <p>У-6 - Выбирать и применять методики анализа эффективности применяемых прикладных программ</p> <p>П-4 - Выполнять планирование и разработку услуги с использованием ресурсов информационных технологий</p> <p>Д-2 - Демонстрировать желание и способность к поиску новых знаний и обучению</p>
	<p>ПК-13 - Способен проектировать, создавать и /или продвигать эффективный рекламный, художественный продукт, основанный на применении инновационных технологий</p>	<p>З-1 - Особенности визуального восприятия, средства визуального языка, методы психологического воздействия на потребителя</p> <p>З-3 - Методы сбора и анализа информации, проведения исследований в процессе проектирования и создания визуального продукта</p> <p>З-6 - Информационно-программное обеспечение для разработки, создания, продвижения проектов, продуктов в сфере дизайна и рекламы</p> <p>У-3 - Определять цели, задачи, методы и средства для создания рекламного и дизайнерского продукта</p> <p>У-5 - Находить нестандартные, креативные решения для создаваемых продуктов в соответствии с пожеланиями заказчиков</p> <p>У-6 - Выбирать и применять современное информационно-программное обеспечение для создания, разработки и продвижения проектов, продуктов в сфере дизайна и рекламы</p>

		<p>П-3 - Применять средства и методы дизайн-технологий для выполнения проектов в сфере дизайна и рекламы</p> <p>П-4 - Использовать для разработки и создания, продвижения информационно-программное обеспечение</p> <p>Д-1 - Проявлять аналитические умения, критическое и логическое мышление.</p> <p>Д-2 - Демонстрировать желание и способность к поиску новых знаний и обучению</p> <p>Д-3 - Готовность к порождению принципиально новых необычных идей, решений отклоняющихся от традиционных или принятых схем</p>
--	--	--

1.5. Форма обучения

Обучение по дисциплинам модуля может осуществляться в очной и заочной формах.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
Информационные технологии в рекламе

Рабочая программа дисциплины составлена авторами:

№ п/п	Фамилия Имя Отчество	Ученая степень, ученое звание	Должность	Подразделение
1	Булатова Анастасия Васильевна	кандидат философских наук, без ученого звания	Доцент	культурологии и дизайна
2	Шутова Алена Сергеевна	без ученой степени, без ученого звания	Доцент	культурологии и дизайна

Рекомендовано учебно-методическим советом института Уральский гуманитарный институт

Протокол № 33.00-08/25 от 14.05.2021 г.

1. СОДЕРЖАНИЕ И ОСОБЕННОСТИ РЕАЛИЗАЦИИ ДИСЦИПЛИНЫ

Авторы:

- Булатова Анастасия Васильевна, Доцент, культурологии и дизайна
- Шутова Алена Сергеевна, Доцент, культурологии и дизайна

1.1. Технологии реализации, используемые при изучении дисциплины модуля

- Традиционная (репродуктивная) технология
- Разноуровневое (дифференцированное) обучение
 - Базовый уровень

**Базовый I уровень – сохраняет логику самой науки и позволяет получить упрощенное, но верное и полное представление о предмете дисциплины, требует знание системы понятий, умение решать проблемные ситуации. Освоение данного уровня результатов обучения должно обеспечить формирование запланированных компетенций и позволит обучающемуся на минимальном уровне самостоятельности и ответственности выполнять задания;*

Продвинутый II уровень – углубляет и обогащает базовый уровень как по содержанию, так и по глубине проработки материала дисциплины. Это происходит за счет включения дополнительной информации. Данный уровень требует умения решать проблемы в рамках курса и смежных курсов посредством самостоятельной постановки цели и выбора программы действий. Освоение данного уровня результатов обучения позволит обучающемуся повысить уровень самостоятельности и ответственности до творческого применения знаний и умений.

1.2. Содержание дисциплины

Таблица 1.1

Код раздела, темы	Раздел, тема дисциплины*	Содержание
1	Изучение графического редактора Adobe Illustrator	Изучение инструментов графического редактора. Разработка графических продуктов.
2	Изучение графического редактора Adobe Photoshop	Изучение инструментария программы. Разработка графических продуктов.
3	Разработка полиграфического рекламного продукта	Создание макетов для полиграфии, рекламы и визуальной коммуникации. Разработка рекламно-информационных полиграфических изданий. Разработка рекламных модулей в журналах, газетах.
4	Разработка мультимедийного рекламного продукта.	Параметры интернет-рекламы. Стандарты разработки и размещения интернет-рекламы.

1.3. Направление, виды воспитательной деятельности и используемые технологии

Таблица 1.2

Направление воспитательной деятельности	Вид воспитательной деятельности	Технология воспитательной деятельности	Компетенция	Результаты обучения
Профессиональное воспитание	целенаправленная работа с информацией	Технология формирования уверенности и	ПК-1 - Способен применять технологические	У-2 - На основе анализа проблемы и имеющихся

	для использования в практических целях	готовности к самостоятельной успешной профессиональной деятельности	новации и современное программное обеспечение в сфере сервиса	данных, подбирать программы и сервисы, позволяющие осуществлять разработку и создание продуктов в сфере дизайна и рекламы
--	--	---	---	---

1.4. Программа дисциплины реализуется на государственном языке Российской Федерации .

2. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Информационные технологии в рекламе

Электронные ресурсы (издания)

1. Овчинникова, Р. Ю., Дмитриева, Л. М.; Дизайн в рекламе: основы графического проектирования : учебное пособие.; Юнити, Москва; 2015; <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=115010> (Электронное издание)
2. Колпащиков, Л. С.; Дизайн: три методики проектирования : учебно-методическое пособие.; РГПУ им. А. И. Герцена, Санкт-Петербург; 2013; <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=428259> (Электронное издание)
3. Молочков, В. П.; Основы работы в Adobe Photoshop CS5 : практическое пособие.; Интернет-Университет Информационных Технологий, Москва; 2011; <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=234169> (Электронное издание)
4. Божко, А. Н.; Ретушь и коррекция изображений в Adobe Photoshop; Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», Москва; 2016; <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=428789> (Электронное издание)
5. Божко, А. Н.; Обработка растровых изображений в Adobe Photoshop; Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», Москва; 2016; <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=428970> (Электронное издание)
6. Молочков, В. П.; Adobe Photoshop CS6; Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», Москва; 2016; <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=429052> (Электронное издание)
7. Макарова, Т. В.; Компьютерные технологии в сфере визуальных коммуникаций: работа с растровой графикой в Adobe Photoshop : учебное пособие.; Издательство ОмГТУ, Омск; 2015; <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=443143> (Электронное издание)

Печатные издания

1. Панкина, М. В.; Основы методологии дизайн-проектирования : учебное пособие для студентов вуза, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01, 54.04.01 "Дизайн".; Издательство Уральского университета, Екатеринбург; 2020 (15 экз.)
2. Панюкова, Т. А.; GIMP и Adobe Photoshop. Лекции по растровой графике; ЛИБРОКОМ, Москва; 2010 (5 экз.)

Профессиональные базы данных, информационно-справочные системы

eLibrary ООО Научная электронная библиотека <http://elibrary.ru>

Материалы для лиц с ОВЗ

Весь контент ЭБС представлен в виде файлов специального формата для воспроизведения синтезатором речи, а также в тестовом виде, пригодном для прочтения с использованием экранной лупы и настройкой контрастности.

Базы данных, информационно-справочные и поисковые системы

Социальная сеть <https://www.pinterest.ru/>

Хабр <https://habr.com/ru/flows/design/>

Behance <https://www.behance.net/>

Научная электронная библиотека «КиберЛенинка» <https://cyberleninka.ru/>

3. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Информационные технологии в рекламе

Сведения об оснащённости дисциплины специализированным и лабораторным оборудованием и программным обеспечением

Таблица 3.1

№ п/п	Виды занятий	Оснащённость специальных помещений и помещений для самостоятельной работы	Перечень лицензионного программного обеспечения. Реквизиты подтверждающего документа
1	Лекции	Мебель аудиторная с количеством рабочих мест в соответствии с количеством студентов Рабочее место преподавателя Доска аудиторная Периферийное устройство Персональные компьютеры по количеству обучающихся Оборудование, соответствующее требованиям организации учебного процесса в соответствии с санитарными правилами и нормами Подключение к сети Интернет	Illustrator CS3 Russian version Win Educ Photoshop Extended CS3 Russian version Win Educ

2	Лабораторные занятия	<p>Мебель аудиторная с количеством рабочих мест в соответствии с количеством студентов</p> <p>Рабочее место преподавателя</p> <p>Доска аудиторная</p> <p>Периферийное устройство</p> <p>Персональные компьютеры по количеству обучающихся</p> <p>Оборудование, соответствующее требованиям организации учебного процесса в соответствии с санитарными правилами и нормами</p> <p>Подключение к сети Интернет</p>	<p>Photoshop Extended CS3 Russian version Win Educ</p> <p>Illustrator CS3 Russian version Win Educ</p>
3	Консультации	<p>Мебель аудиторная с количеством рабочих мест в соответствии с количеством студентов</p> <p>Рабочее место преподавателя</p> <p>Доска аудиторная</p> <p>Периферийное устройство</p> <p>Оборудование, соответствующее требованиям организации учебного процесса в соответствии с санитарными правилами и нормами</p> <p>Подключение к сети Интернет</p>	<p>Photoshop Extended CS3 Russian version Win Educ</p> <p>Illustrator CS3 Russian version Win Educ</p>
4	Текущий контроль и промежуточная аттестация	<p>Мебель аудиторная с количеством рабочих мест в соответствии с количеством студентов</p> <p>Рабочее место преподавателя</p> <p>Доска аудиторная</p> <p>Периферийное устройство</p> <p>Персональные компьютеры по количеству обучающихся</p> <p>Оборудование, соответствующее требованиям</p>	<p>Photoshop Extended CS3 Russian version Win Educ</p> <p>Illustrator CS3 Russian version Win Educ</p>

		<p>организации учебного процесса в соответствии с санитарными правилами и нормами</p> <p>Подключение к сети Интернет</p>	
5	Самостоятельная работа студентов	<p>Мебель аудиторная с количеством рабочих мест в соответствии с количеством студентов</p> <p>Персональные компьютеры по количеству обучающихся</p> <p>Оборудование, соответствующее требованиям организации учебного процесса в соответствии с санитарными правилами и нормами</p> <p>Подключение к сети Интернет</p>	<p>Photoshop Extended CS3 Russian version Win Educ</p> <p>Illustrator CS3 Russian version Win Educ</p>

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
Основы дизайна и компьютерная графика

Рабочая программа дисциплины составлена авторами:

№ п/п	Фамилия Имя Отчество	Ученая степень, ученое звание	Должность	Подразделение
1	Булатова Анастасия Васильевна	кандидат философских наук, без ученого звания	Доцент	культурологии и дизайна
2	Шутова Алена Сергеевна	без ученой степени, без ученого звания	Доцент	культурологии и дизайна

Рекомендовано учебно-методическим советом института Уральский гуманитарный институт

Протокол № 33.00-08/25 от 14.05.2021 г.

1. СОДЕРЖАНИЕ И ОСОБЕННОСТИ РЕАЛИЗАЦИИ ДИСЦИПЛИНЫ

Авторы:

- Булатова Анастасия Васильевна, Доцент, культурологии и дизайна
- Шутова Алена Сергеевна, Доцент, культурологии и дизайна

1.1. Технологии реализации, используемые при изучении дисциплины модуля

- Традиционная (репродуктивная) технология
- Разноуровневое (дифференцированное) обучение
 - Базовый уровень

**Базовый I уровень – сохраняет логику самой науки и позволяет получить упрощенное, но верное и полное представление о предмете дисциплины, требует знание системы понятий, умение решать проблемные ситуации. Освоение данного уровня результатов обучения должно обеспечить формирование запланированных компетенций и позволит обучающемуся на минимальном уровне самостоятельности и ответственности выполнять задания;*

Продвинутый II уровень – углубляет и обогащает базовый уровень как по содержанию, так и по глубине проработки материала дисциплины. Это происходит за счет включения дополнительной информации. Данный уровень требует умения решать проблемы в рамках курса и смежных курсов посредством самостоятельной постановки цели и выбора программы действий. Освоение данного уровня результатов обучения позволит обучающемуся повысить уровень самостоятельности и ответственности до творческого применения знаний и умений.

1.2. Содержание дисциплины

Таблица 1.1

Код раздела, темы	Раздел, тема дисциплины*	Содержание
1	Изучение основ графического редактора Adobe Illustrator	Изучение интерфейса и базовых инструментов графического редактора Adobe Illustrator.
2	Разработка фирменного стиля. Исследовательская часть проекта	Постановка цели проекта. Описание целевой аудитории проекта. Анализ конкурентов. Работа с референсами.
3	Разработка фирменного стиля. Практическая часть проекта	Разработка графического продукта в графическом редакторе Adobe Illustrator, с использованием базовых инструментов.
4	Оформление личного портфолио.	Регистрация на площадке Behance.net. Загрузка проекта в личный аккаунт, оформление проекта.

1.3. Направление, виды воспитательной деятельности и используемые технологии

Таблица 1.2

Направление воспитательной деятельности	Вид воспитательной деятельности	Технология воспитательной деятельности	Компетенция	Результаты обучения
Профессиональное воспитание	целенаправленная работа с	Технология формирования	ПК-1 - Способен применять	У-2 - На основе анализа проблемы

	информацией для использования в практических целях	уверенности и готовности к самостоятельной успешной профессиональной деятельности	технологические новации и современное программное обеспечение в сфере сервиса	и имеющихся данных, подбирать программы и сервисы, позволяющие осуществлять разработку и создание продуктов в сфере дизайна и рекламы
--	--	---	---	---

1.4. Программа дисциплины реализуется на государственном языке Российской Федерации .

2. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Основы дизайна и компьютерная графика

Электронные ресурсы (издания)

1. Платонова, Н. С.; Создание информационного листка (буклета) в Adobe Photoshop и Adobe Illustrator : учебное пособие.; Интернет-Университет Информационных Технологий, Москва; 2009; <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=233203> (Электронное издание)
2. Перемитина, Т. О.; Компьютерная графика : учебное пособие.; Эль Контент, Томск; 2012; <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=208688> (Электронное издание)
3. Григорьева, И. В.; Компьютерная графика : учебное пособие.; Прометей, Москва; 2012; <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=211721> (Электронное издание)
4. Ваншина, Е., Е.; Компьютерная графика : практикум.; ОГУ, Оренбург; 2014; <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=259364> (Электронное издание)
5. Митин, А. И.; Компьютерная графика : справочно-методическое пособие.; Директ-Медиа, Москва|Берлин; 2016; <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=443902> (Электронное издание)
6. , Хвостова, И. П., Серветник, О. Л., Вельц, О. В.; Компьютерная графика : учебное пособие.; СКФУ, Ставрополь; 2014; <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=457391> (Электронное издание)
7. Овчинникова, Р. Ю., Дмитриева, Л. М.; Дизайн в рекламе: основы графического проектирования : учебное пособие.; Юнити, Москва; 2015; <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=115010> (Электронное издание)

Печатные издания

1. Мишенев, А. И.; Adobe Illustrator CS4. Первые шаги в Creative Suite 4; ДМК Пресс, Москва; 2009 (2 экз.)
2. Петров, М. Н.; Компьютерная графика : учеб. пособие для студентов вузов, обучающихся по направлению подгот. дипломир. специалистов "Информатика и вычисл. техника".; Питер, Москва [и др.]; 2011 (12 экз.)
3. Овчинникова, Р. Ю., Дмитриева, Л. М.; Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования : учеб. пособие для студентов вузов, обучающихся по специальностям 070601 "Дизайн", 032401 "Реклама".; ЮНИТИ, Москва; 2009 (5 экз.)

Профессиональные базы данных, информационно-справочные системы

eLibrary ООО Научная электронная библиотека <http://elibrary.ru>

Материалы для лиц с ОВЗ

Весь контент ЭБС представлен в виде файлов специального формата для воспроизведения синтезатором речи, а также в тестовом виде, пригодном для прочтения с использованием экранной лупы и настройкой контрастности.

Базы данных, информационно-справочные и поисковые системы

Социальная сеть <https://www.pinterest.ru/>

Хабр <https://habr.com/ru/flows/design/>

Behance <https://www.behance.net/>

Научная электронная библиотека «КиберЛенинка» <https://cyberleninka.ru/>

3. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Основы дизайна и компьютерная графика

Сведения об оснащённости дисциплины специализированным и лабораторным оборудованием и программным обеспечением

Таблица 3.1

№ п/п	Виды занятий	Оснащённость специальных помещений и помещений для самостоятельной работы	Перечень лицензионного программного обеспечения. Реквизиты подтверждающего документа
1	Лекции	Мебель аудиторная с количеством рабочих мест в соответствии с количеством студентов Рабочее место преподавателя Доска аудиторная Периферийное устройство Персональные компьютеры по количеству обучающихся Оборудование, соответствующее требованиям организации учебного процесса в соответствии с санитарными правилами и нормами Подключение к сети Интернет	Illustrator CS3 Russian version Win Educ

2	Лабораторные занятия	<p>Мебель аудиторная с количеством рабочих мест в соответствии с количеством студентов</p> <p>Рабочее место преподавателя</p> <p>Доска аудиторная</p> <p>Периферийное устройство</p> <p>Персональные компьютеры по количеству обучающихся</p> <p>Оборудование, соответствующее требованиям организации учебного процесса в соответствии с санитарными правилами и нормами</p> <p>Подключение к сети Интернет</p>	Illustrator CS3 Russian version Win Educ
3	Консультации	<p>Мебель аудиторная с количеством рабочих мест в соответствии с количеством студентов</p> <p>Рабочее место преподавателя</p> <p>Доска аудиторная</p> <p>Периферийное устройство</p> <p>Оборудование, соответствующее требованиям организации учебного процесса в соответствии с санитарными правилами и нормами</p> <p>Подключение к сети Интернет</p>	Illustrator CS3 Russian version Win Educ
4	Текущий контроль и промежуточная аттестация	<p>Мебель аудиторная с количеством рабочих мест в соответствии с количеством студентов</p> <p>Рабочее место преподавателя</p> <p>Доска аудиторная</p> <p>Периферийное устройство</p> <p>Персональные компьютеры по количеству обучающихся</p> <p>Оборудование, соответствующее требованиям</p>	Illustrator CS3 Russian version Win Educ

		<p>организации учебного процесса в соответствии с санитарными правилами и нормами</p> <p>Подключение к сети Интернет</p>	
5	Самостоятельная работа студентов	<p>Мебель аудиторная с количеством рабочих мест в соответствии с количеством студентов</p> <p>Персональные компьютеры по количеству обучающихся</p> <p>Оборудование, соответствующее требованиям организации учебного процесса в соответствии с санитарными правилами и нормами</p> <p>Подключение к сети Интернет</p>	Illustrator CS3 Russian version Win Educ