

ЕЛЕЦКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ им. И.А. БУНИНА



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.В.01.15.ДВ.02.01 Основы дизайна печатных и электронных средств информации

Направление подготовки: 45.03.01 Филология

Направленность (профиль): Издательское дело и редактирование

Квалификация (степень): бакалавр

Форма обучения: очно-заочная

Институт: институт филологии

Кафедра: дизайна, художественного образования и технологий

	очная форма	очно-заочная форма	заочная форма
Курс		3	
Семестр/триместр		8, 9	

Лекции		4	
Лабораторные занятия			
Практические (семинарские) занятия		6	
в т.ч. практическая подготовка			
Форма(ы) промежуточной аттестации		зачет	
Контроль			
Иные формы работы			
Самостоятельная работа		98	

Всего часов: 108

Трудоемкость: 3 зачетных единицы.

Разработчик рабочей программы: *доцент Соломенцева С.Б.*

I. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

Цель изучения дисциплины: развитие у обучающихся способности осуществлять профессиональную деятельность на основе использования предметных знаний и применения современных компьютерных технологий дизайн-проектирования печатных и электронных средств информации, обеспечивающих достижение метапредметных, предметных и личностных результатов.

Задачи изучения дисциплины:

- изучить основы проектного процесса дизайна печатных и электронных средств информации;
- изучить особенности создания композиции и оценки оптимальности проектного решения;
- исследовать перспективные направления развития компьютерного дизайн-проектирования печатных и электронных средств информации;
- научить создавать растровые композиции для оформления печатных и электронных средств информации;
- изучить основы покадровой анимации;
- научить создавать векторные композиции для оформления печатных и электронных средств информации.

Место дисциплины в структуре ОПОП: реализуется в рамках вариативной части (части, формируемой участниками образовательных отношений) блока Б1. Дисциплины (модули).

Планируемые результаты обучения по дисциплине:

Код компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
ПКС-1 Способен осуществлять профессиональную деятельность, в том числе педагогическую, на основе использования предметных знаний и применения современных образовательных технологий и	Знать: <ul style="list-style-type: none">– сущности и структуры образовательных процессов;– возможности использования образовательной среды для достижения личностных, метапредметных и предметных результатов обучения и обеспечения качества учебно-воспитательного процесса средствами преподаваемого учебного предмета;– основные этапы проектирования технологий.	Знает: <ul style="list-style-type: none">– сущности и структуры дизайн-проектирования печатных и электронных средств информации;– возможности использования современной информационной среды для достижения личностных, метапредметных и предметных результатов профессиональной деятельности и обеспечения качества дизайна печатных и электронных средств информации;– основные этапы проектирования технологий.
	Уметь: <ul style="list-style-type: none">– разрабатывать основные технологии для процесса обучения,	Умеет: <ul style="list-style-type: none">– разрабатывать дизайн-проекты печатных и электронных

методик, обеспечивающих достижение метапредметных, предметных и личностных результатов.	<p>применять их на практике;</p> <ul style="list-style-type: none"> – учитывать различные социальные, культурные, национальные контексты, в которых протекают процессы обучения, проектировать образовательный процесс с использованием современных технологий, соответствующих общим и специфическим закономерностям и особенностям возрастного развития личности; – осуществлять педагогический процесс в различных возрастных группах и различных типах образовательных учреждений; – организовывать внеучебную деятельность обучающихся; – организовывать учебный процесс с использованием возможностей образовательной среды для достижения личностных, метапредметных и предметных результатов обучения и обеспечения качества учебно-воспитательного процесса средствами преподаваемого учебного предмета; 	<p>средств информации, применять их в практике профессиональной деятельности;</p> <ul style="list-style-type: none"> – учитывать различные социальные, культурные, национальные контексты, проектировать дизайн печатных и электронных средств информации с использованием современных технологий, соответствующих общим и специфическим закономерностям и особенностям возрастного развития личности; – осуществлять процесс дизайна печатных и электронных средств информации в различных возрастных группах и различных типах учреждений; – организовывать проектный процесс с использованием возможностей информационной среды для достижения личностных, метапредметных и предметных результатов и обеспечения необходимого качества дизайна печатных и электронных средств информации;
	<p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> – навыками организации и проведения занятий с использованием возможностей образовательной среды для достижения личностных, метапредметных и предметных результатов обучения и обеспечения качества учебно-воспитательного процесса средствами преподаваемого учебного предмета для обеспечения качества учебно-воспитательного процесса; – способами проектной и инновационной деятельности в образовании. 	<p>Владеет:</p> <ul style="list-style-type: none"> – навыками создания дизайн-проектов печатных и электронных средств информации с использованием возможностей информационной среды для достижения личностных, метапредметных и предметных результатов и обеспечения необходимого качества; – способами проектной и инновационной деятельности в сфере дизайна печатных и электронных средств информации.

II. СОДЕРЖАНИЕ И ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ

с указанием количества часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу

Очная форма обучения (не реализуется)

Очно-заочная форма обучения

№ п/п	Наименование разделов и тем	Всего	Аудиторные занятия			Сам. раб.
			ЛК	ПЗ	ЛБ	
1	2	3	4	5	6	7
	Раздел 1. Основы проектного процесса дизайна печатных и электронных средств информации.	20	1	1		18
1.	Тема 1. Этапы проектирования и композиция в дизайне печатных и электронных средств информации.	7	0,5	0,5		6
2.	Тема 2. Цвет в компьютерном дизайне печатных и электронных средств информации.	6,5	0,5			6
3.	Тема 3. Оценка оптимальности проектного решения.	6,5		0,5		6
	Раздел 2. Растровые композиции в дизайне печатных и электронных средств информации.	52	3	3		46
4.	Тема 4. Основные понятия компьютерной графики. Введение в Photoshop.	6,5	0,5			6
5.	Тема 5. Вспомогательные режимы. Изменение разрешения изображения. Каналы изображения.	7	0,5	0,5		6
6.	Тема 6. Выделенные области. Рисование и заливка.	6,5		0,5		6
7.	Тема 7. Маски.	7	0,5	0,5		6
8.	Тема 8. Коррекция изображений. Техническая ретушь.	9	0,5	0,5		8
9.	Тема 9. Эффекты. Работа с текстом. Фильтры.	7	0,5	0,5		6
10.	Тема 10. Основы покадровой анимации.	9	0,5	0,5		8
	<i>Итого за 8 триместр</i>	<i>72</i>	<i>4</i>	<i>4</i>		<i>64</i>
	Раздел 3. Векторные композиции в дизайне печатных и электронных средств информации.	36		2		34
11.	Тема 11. CorelDRAW. Начальные сведения. Графические примитивы. Построение и трансформация примитивов.	5,5		0,5		5
12.	Тема 12. Редактирование изображений. Создание композиции. Точное позиционирование, бло-	6,5		0,5		6

	кирование и группировка изображений.					
13.	Тема 13. Приемы наложения объектов. Булевы операции. Клонирование и дублирование объектов. Создание контуров. Кривые Безье.	6				6
14.	Тема 14. Логика заливки и обводки. Интерактивное искажение. Функция «Текст».	5,5		0,5		5
15.	Тема 15. Художественные средства COREL DRAW. Пример создания логотипа. Специальные эффекты COREL DRAW.	6				6
16.	Тема 16. Работа с растровыми изображениями в COREL DRAW. Создание оригинал-макетов приглашения и буклета.	6,5		0,5		6
	<i>Зачет</i>					
	<i>Итого за 9 триместр</i>	<i>36</i>		<i>2</i>		<i>34</i>
	в т.ч. практическая подготовка					
	ИТОГО:	108	4	6		98

Заочная форма обучения (не реализуется)

III. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕЙ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Текущая аттестация проводится в форме контрольной работы (в тестовой форме), реферата, творческого задания и т.д.

Типовой вариант контрольной работы тестовой форме

Раздел 2

1. Какая заливка в компьютерной графике называется градиентной?
 - a) сплошная (одним цветом)
 - b) с переходом цветов (от одного цвета к другому)
 - c) заливка с использованием внешней текстуры
 - d) заливка узором
2. Строка состояния находится:
 - a) в нижней части открытого изображения
 - b) в верхней части поля графического редактора
 - c) имеет плавающие функции
 - d) строка состояния отсутствует в Photoshop
3. Какой формат изображения не является растровым:
 - a) .bmp
 - b) .tiff

- c) .doc
 - d) .jpeg
4. Палитра «Навигатор» позволяет:
- a) отыскать изображение в папке
 - b) изменять масштаб просмотра и прокрутки изображения в окне
 - c) найти необходимые инструменты для работы
 - d) палитра «Навигатор» отсутствует в Photoshop
5. Инверсия выделения – это:
- a) вычитание выделенных областей
 - b) выделенные и невыделенные области меняются местами
 - c) отмена выполнения последней команды
 - d) сложение выделенных областей
6. На скольких базовых цветах основана цветовая модель RGB:
- a) 4
 - b) 6
 - c) 3
 - d) 8
7. Слои создаются для:
- a) форматирования абзацев текста
 - b) удобства работы с фрагментами изображения
 - c) настройки необходимого размера холста
 - d) уменьшения размера изображения
8. Сетка и направляющие служат для:
- a) точного размещения объектов на изображении
 - b) рисования объектов
 - c) задания размеров шрифта
 - d) выбора цветового решения
9. Создание снимка в палитре «История» необходимо для:
- a) записи промежуточного изображения во временный файл
 - b) записи промежуточного состояния в постоянный файл
 - c) временного сведения слоев
 - d) палитра «История» отсутствует в Photoshop
10. Булевы операции над выделенными областями это:
- a) сложение выделенных областей
 - b) пересечение выделенных областей
 - c) сложение, вычитание и пересечение выделенных областей
 - d) вычитание выделенных областей
11. Шрифты и контуры в Photoshop это элементы:
- a) растровой графики
 - b) векторной графики
 - c) как растровой, так и векторной графики
 - d) фрактальной графики
12. Инструмент «Волшебная палочка» это:
- a) инструмент передвижения выделенной области

- b) инструмент инверсии выделенной области
 - c) инструмент выделения области
 - a) в Photoshop отсутствует такой инструмент
13. Цветовая модель RGB основана на трех базовых цветах:
- a) желтом, синем, черном
 - b) зеленом, красном, белом
 - c) красном, зеленом, синем
 - d) черном, белом, красном
14. «Внутренняя тень» это:
- a) стиль слоя
 - b) эффект фильтра
 - c) градиент
 - d) базовый примитив
15. Палитра «История» позволяет:
- a) увидеть элементы работы, сделанные до вас
 - b) увидеть цепочку шагов, сделанных вами, к данному моменту времени
 - c) удалять слои
 - d) создавать новые слои
16. Разрешение измеряется:
- a) в сантиметрах
 - b) в пикселях
 - c) в пикселях на дюйм
 - d) в дециметрах
17. Магнитное свободное перо применяется для:
- a) создания габаритной рамки
 - b) удаления изображений
 - c) обводки и выделения изображений
 - d) создания новых слоев
18. Инструмент «Заплатка» применяется для:
- a) создание быстрой маски
 - b) удаления части изображений
 - c) замены нежелательных объектов фрагментом фона
 - d) реализации функции прозрачности
19. Слияние слоев дает возможность:
- a) сохранить файл
 - b) уменьшить размер файла перед сохранением
 - c) закрыть палитру «Слои»
 - d) изменить стили слоя
20. Инструмент «Лассо» служит для:
- a) выделения областей произвольной формы
 - b) для перемещения выделенной области
 - c) для очерчивания краев
 - d) изменения цвета фона

Раздел 3

1. Что **не является** элементом программы CorelDraw:
 - a) докеры (обеспечивают множество функциональных возможностей программы)
 - b) палитра цветов (содержит цвета, используемые в документе)
 - c) строка состояния (информирует об объектах и выполняемых действиях)
 - d) 3D сцена (обеспечивает просмотр объекта в режиме 3D)
2. На скольких базовых цветах основана цветовая модель CMYK:
 - a) 4
 - b) 6
 - c) 3
 - d) 2
3. Какой формат изображения является векторным:
 - a) .bmp
 - b) .tiff
 - c) .doc
 - d) .jpg
4. dpi – это:
 - a) характеристика цвета
 - b) разрешение изображения
 - c) формат файла
 - d) характеристика видеокарты
5. Какое из этих утверждений **неверное**:
 - a) в CorelDraw построение контуров осуществляется с помощью инструмента ФОРМА
 - b) в CorelDraw построение контуров осуществляется с помощью инструментов СВОБОДНАЯ ФОРМА.
 - c) в CorelDraw построение контуров осуществляется с помощью инструмента ПЕРО
 - d) в CorelDraw построение контуров осуществляется с помощью инструментов БЕЗЪЕ
6. Какое из этих утверждений **неверное**:
 - a) узлы бывают гладкие
 - b) узлы бывают симметричные
 - c) узлы бывают острые
 - d) узлы бывают несимметричные
7. Какие контуры **не могут** иметь заливку
 - a) замкнутые
 - b) незамкнутые
 - c) сглаженные
 - d) не имеющие обводки
8. Трансформирование объектов осуществляется с помощью инструментов (выбрать **неверный** ответ):
 - a) инструмент ФОРМА, СВОБОДНАЯ ФОРМА

- b) докер ФОРМИРОВАНИЕ
 - c) инструмент АБРИС
 - d) инструмент УКАЗАТЕЛЬ
9. Операции копирования и дублирования объектов **между документами** выполняются с использованием:
- a) мыши
 - b) буфера обмена
 - c) инструмента УКАЗАТЕЛЬ
 - d) панели свойств
10. Инструмент ФОРМА позволяет (выбрать **неверное** суждение):
- a) копировать узлы
 - b) изменять типы и кривизну сегментов
 - c) добавлять и удалять узлы
 - d) перемещать узлы
11. Выбрать верное суждение
- a) графический редактор CorelDraw является растровым редактором
 - b) векторные изображения занимают больше дискового пространства, чем растровые
 - c) векторные изображения можно увеличивать бесконечно без изменения качества изображения
 - d) в векторном формате можно получить изображение фотографического качества
12. К графическим примитивам относятся (выбрать **неверный** ответ):
- a) спирали и таблицы
 - b) окружности (эллипсы)
 - c) многоугольники
 - d) прямоугольники
13. При необходимости редактирования примитивов по узлам их следует (выбрать верный ответ):
- a) сгруппировать
 - b) объединить
 - c) предварительно перевести в кривые
 - d) выровнять
14. Выбрать **неверное** суждение:
- a) при дублировании объекта сохраняется связь с оригиналом
 - b) при клонировании объекта сохраняется связь с оригиналом
 - c) исключение означает вычитание одного объекта из другого
 - d) инструментом Безье можно рисовать прямые линии
15. Какой панели интерфейса CorelDraw не существует:
- a) строка меню
 - b) панель свойств
 - c) стандартная панель
 - d) основные фигуры
16. Выбрать **неверное** суждение

- a) цветовая модель RGB основана на 3 базовых цветах: красном, желтом и зеленом
 - b) в цветовой модели CMYK есть черный цвет
 - c) цветовая модель Lab содержит величину светлоты
 - d) цветовая модель HSB содержит величину яркости цвета
17. Выбрать верное суждение:
- a) фигурный текст можно располагать вдоль кривой
 - b) фигурный текст в CorelDAW располагается в рамке
 - c) символы в фигурном тексте фигурные
 - d) фигурный текст в CorelDAW предназначен для ввода больших текстовых массивов
18. Кнопка «Импорт» в стандартной панели редактора CorelDAW служит:
- a) для публикации векторного изображения в растровом формате
 - b) для импортирования новой библиотеки цветов
 - c) для введения растрового изображения в пространство листа
 - d) для трассировки растровых изображений
19. Трассировка изображений – это:
- a) перевод векторного изображения в растровое
 - b) перевод растрового изображения в векторное
 - c) приближение векторного изображения к фотографическому качеству
 - d) сжатие изображения с целью уменьшения формата
20. Сенсорная панель:
- a) это устройство вывода
 - b) служит для перевода растрового изображения в векторное
 - c) служит заменителем мыши
 - d) это устройство ввода

Примерная тематика рефератов

1. Мультимедийные средства информации в современной социокультурной среде.
2. Искусство и современные информационные технологии.
3. Мультимедийные издания как культурный феномен.
4. Современное программное обеспечение для создания дизайна печатных и электронных средств информации.
5. Типологические признаки мультимедийных средств информации.
6. Социальная функция печатных и электронных средств информации.
7. Структура мультимедийных средств информации.
8. Эстетика минимализма в печатных и электронных средствах информации.
9. Основы типографики в средствах информации.
10. Современные тенденции представления фотоиллюстраций в мультимедийных средствах информации.
11. Аудиовизуальные средства мультимедиа.
12. Генезис шрифтовых стилей в средствах информации.

13. Психология восприятия цвета в средствах информации.
14. Рекламный дизайн в средствах информации и психология творчества.
15. Средства и приемы фотокомпозиции в печатных и электронных средствах информации.

Примерная тематика творческого задания

1. Применяя приемы создания визуальных эффектов, разработать композицию с эффектом движения на тему «Спорт в жизни современного общества», которую впоследствии можно будет использовать для дизайна печатных и электронных средств информации. Формат А4, растровая или векторная компьютерная графика.
2. Применяя методы коллажирования, стили слоя, режимы наложения и т.д., разработать декоративное оформление текстовых надписей, которые впоследствии можно будет использовать для дизайна печатных и электронных средств информации. Формат А4, растровая или векторная компьютерная графика.
3. Выполнить реставрацию и ретуширование повреждённой исторической фотографии, которую впоследствии можно будет использовать для дизайна печатных и электронных средств информации. Формат исходной фотографии, разрешение 300 dpi, растровая компьютерная графика.

Промежуточная аттестация обучающихся осуществляется в форме зачета с использованием следующих оценочных материалов: перечень вопросов к зачету.

Вопросы к зачету (9 триместр, очно-заочная форма обучения)

1. Составляющие проектной деятельности в дизайне печатных и электронных средств информации.
2. Этапы компьютерного дизайна печатных и электронных средств информации.
3. Типологии объектов дизайна печатных и электронных средств информации.
4. Трактовка понятия «композиция». Принципы композиционной организации печатных и электронных средств информации с использованием компьютерных технологий.
5. Специфика процесса восприятия визуальной информации в компьютерном виде. Особенности восприятия вербальной информации в компьютерном виде.
6. Приемы и средства композиционной организации печатных и электронных средств информации с использованием компьютерных технологий.
7. Цветовая гармония. Эмоционально-пространственные свойства цвета. Роль социокультурных факторов в оценке цвета.
8. Этапы выбора оптимального проектного решения. Методы оценки дизайн-решения печатных и электронных средств информации, созданных с применением компьютерных технологий.

9. Сравнительный анализ оптимальности проектного решения дизайн-проектов печатных и электронных средств информации, выполненных ведущими отечественными и зарубежными специалистами.
10. История компьютерной графики. Актуальные тенденции и направления развития компьютерной графики.
11. Основные понятия компьютерной графики.
12. Особенности разработки визуальных проектов средствами компьютерной графики.
13. Photoshop: элементы интерфейса: заголовок, полоса состояния, меню. Палитры. Панель инструментов и панель свойств.
14. Операции с документом. Открытие документа. Сохранение документа. Закрытие файла и выход из программы. Вспомогательные режимы. Масштаб и прокрутка изображения в окне документа.
15. Палитра Навигатор. Направляющие. Линейки. Измерения. Изменение разрешения изображения.
16. Цветовые каналы изображения. Контроль цвета перед печатью иллюстрации. Преобразование цветовых моделей. Инструмент «Пипетка».
17. Построение выделений. Уточнение границы выделения. Кадрирование изображения. Инструмент Рамка (Crop).
18. Инструмент Волшебный ластик. Инструмент Фоновый ластик.
19. Рисование и заливка. Кисти. Инструмент заливки. Рисование геометрических фигур.
20. Создание узора. Градиенты.
21. Маски: назначение и особенности использования. Сохранение, редактирование и загрузка канала. Сложение, вычитание, пересечение каналов.
22. Коррекция изображений. Работа с инструментом Штамп (Clone Stamp). Инструмент Заплата (Patch).
23. Техническая ретушь. Размытие дефектов. Использование фильтра Пыль и Царапины (Dust&Scratches)
24. Текст в Photoshop: Простой текст. Направление текста. Фигурный текст. Текст как слой.
25. Художественные фильтры в Photoshop.
26. Основы покадровой анимации.
27. CorelDraw элементы интерфейса. Инструменты настройки рабочей среды. Инструменты создания объектов. Экранная палитра цветов.
28. Понятие объекта в CorelDraw. Свойства объектов. Построение прямоугольника. Эллипс, окружность. Многоугольники и звезды. Спирали.
29. Редактирование изображений в CorelDraw. Выделение объектов. Изменение масштаба просмотра изображений. Отмена и возврат последних действий.
30. Создание композиции в CorelDraw. Перемещение, копирование и удаление объектов.
31. Точное позиционирование в CorelDraw. Измерительные линейки. Сетка. Направляющие. Блокирование объектов. Группировка объектов.
32. Приемы наложения объектов в CorelDraw. Булевы операции.

33. Клонирование и дублирование объектов в CorelDraw.
34. Создание контуров в CorelDraw. Кривые Безье.
35. Логика заливки и обводки. Интерактивное искажение.
36. Функция «Текст» в CorelDraw.
37. Художественные средства CorelDraw. Специальные эффекты.
38. Работа с растровыми изображениями в CorelDraw.
39. Особенности разработки макета дизайн-проекта печатных и электронных средств информации.
40. Параметры сравнительного анализа и оценки предложенных вариантов оригинал-макетов.

IV. ПЕРЕЧЕНЬ ЛИТЕРАТУРЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1. Основная литература

1. Пушкарева, Т. П. Компьютерный дизайн / Т. П. Пушкарева, С. А. Титова. — Красноярск : СФУ, 2020. — 192 с. — ISBN 978-5-7638-4194-7. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/181561> (дата обращения: 01.09.2022). — Режим доступа: для авториз. пользователей.
2. Шульдова, С. Г. Компьютерная графика / С. Г. Шульдова. — Минск : РИПО, 2020. — 301 с. : ил., табл. — Режим доступа: по подписке. — URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=599804> (дата обращения: 01.09.2022). — Библиогр. в кн. — ISBN 978-985-503-987-8. — Текст : электронный.

4.2. Дополнительная литература

1. Куликова, Т. А. Инструментальные средства разработки мультимедийных приложений [16+] / авт.-сост. Т. А. Куликова, Н. А. Поддубная ; Северо-Кавказский федеральный университет. — Ставрополь : Северо-Кавказский Федеральный университет (СКФУ), 2019. — 148 с. : ил. — Режим доступа: по подписке. — URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=596220> (дата обращения: 01.09.2022). — Библиогр. в кн. — Текст : электронный.
2. Нагаева, И. А. Арт-информатика [16+] / И. А. Нагаева. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва : Директ-Медиа, 2022. — 384 с. : ил., табл., схем. — Режим доступа: по подписке. — URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=692685> (дата обращения: 01.09.2022). — Библиогр.: с. 373-374. — ISBN 978-5-4499-3283-9. — Текст : электронный.

V. ПЕРЕЧЕНЬ РЕСУРСОВ ИНФОРМАЦИОННО-ТЕЛЕКОММУНИКАЦИОННОЙ СЕТИ «ИНТЕРНЕТ», НЕОБХОДИМЫХ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

№ пп	Ссылка на информационный ре- сурс	Наименование разработки в электронной форме	Доступность
1.	http://edu.ru/	Российское образование: Фе- деральный портал. Включает ссылки на порталы и сайты об- разовательных учреждений; государственные образователь- ные стандарты; нормативные документы; каталог экскурсий и обучающих программ.	Свободный доступ

VI. СОВРЕМЕННЫЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ БАЗЫ ДАННЫХ И ИНФОРМАЦИОННЫЕ СПРАВОЧНЫЕ СИСТЕМЫ

1.	http://www.biblioclub.ru	Электронно-библиотечная система (ЭБС) Университетская библиотека онлайн	Регистрация через университет- ский компьютер. В дальнейшем предоставляется неограничен- ный индивидуальный доступ из любой точки, в которой имеется доступ к сети Интернет
2.	https://e.lanbook.com/	Электронно-библиотечная система (ЭБС) Лань	Регистрация через университет- ский компьютер. В дальнейшем предоставляется неограничен- ный индивидуальный доступ из любой точки, в которой имеется доступ к сети Интернет
3.	www.garant.ru	Информационно-правовой пор- тал	Свободный доступ
4.	www.elibrary.ru	Российский информационный портал в области науки, техно- логии, медицины и образования	Свободный доступ
5.	www.consultant.ru	Российская компьютерная справочно-правовая система	Свободный доступ

VII. ЛИЦЕНЗИОННОЕ И СВОБОДНО РАСПРОСТРАНЯЕМОЕ ПРО- ГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

При реализации учебной дисциплины применяется следующее лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение:

- Microsoft Windows;
- Microsoft Office;
- LibreOffice;
- Photoshop;
- CorelDraw и др.

VIII. ОБОРУДОВАНИЕ И ТЕХНИЧЕСКИЕ СРЕДСТВА ОБУЧЕНИЯ, НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Учебные занятия проводятся в аудиториях, укомплектованных специализированной мебелью, в том числе стационарными или переносными техническими средствами обучения (проектор, экран, компьютер/ноутбук). Практические занятия проводятся в специализированных аудиториях, оснащенных персональными компьютерами с установленным лицензионным и свободно распространяемым программным обеспечением и возможностью подключения к сети «Интернет».

Самостоятельная работа проводится в кабинетах, оснащенных компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду университета.