

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Тольяттинский государственный университет»

**Б1.О.18.01**  
(индекс дисциплины)

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ**

**Компьютерные технологии в дизайне 1**

(наименование дисциплины)

по направлению подготовки  
54.03.01 Дизайн

направленность (профиль)  
Графический дизайн

Форма обучения: очная

Год набора: 2022

Общая трудоемкость: 3 ЗЕ

**Распределение часов дисциплины по семестрам**

Семестр	2	Итого
Форма контроля	ЗаО	
Вид занятий		
Лекции		
Лабораторные		
Практические	48	48
Руководство: курсовые работы (проекты) / РГР		
Промежуточная аттестация	0,25	0,25
Контактная работа	48,25	48,25
Самостоятельная работа	59,75	59,75
Контроль		
<b>Итого</b>	<b>108</b>	<b>108</b>

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 0198D85E0047AFE0A5418E55F1C4E18770  
Владелец: Кузьмина Марина Сергеевна  
Действителен: с 08.11.2022 до 08.11.2023

Рабочую программу составил:

старший преподаватель, Хализова Ю.А.

---

(должность, ученое звание, степень, Фамилия И.О.)

---

(должность, ученое звание, степень, Фамилия И.О.)

Рецензирование рабочей программы дисциплины:



Отсутствует



Рецензент

---

(должность, ученое звание, степень, Фамилия И.О.)

Рабочая программа дисциплины составлена на основании ФГОС ВО и учебного плана направления подготовки

---

54.03.01 Дизайн

**Срок действия рабочей программы дисциплины до «10» июля 2026 г.**

УТВЕРЖДЕНО

На заседании центра дизайна

---

(протокол заседания №11 от «19» июля 2021 г.).

## 1. Цель освоения дисциплины

Цель – сформировать у студента систему знаний, умений и компетенций в области информационных технологий и цифровой графики для компьютерного обеспечения дизайн-проектирования через рассмотрение информационных технологий, используемых в дизайне, а также основных аспектов работы с компьютерной графикой.

## 2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплины и практики, на освоении которых базируется данная дисциплина: «Цифровая культура», «Предпринимательская деятельность. Инициация стартап-проекта», «Пропедевтика 1», «Проектирование 1».

Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины необходимо как предшествующее: «Предпринимательская деятельность. Привлечение инвестиций в проект», «Проектирование 3», «Компьютерные технологии в дизайне 2», «Проектно-графические техники», «Технологии и материалы в дизайн-проектировании», «Учебная практика (учебно-ознакомительная практика)»

## 3. Планируемые результаты обучения

Формируемые и контролируемые компетенции (код и наименование)	Индикаторы достижения компетенций (код и наименование)	Планируемые результаты обучения
ОПК-6. Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности.	ОПК-6.1. Определяет основные материалы информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности для использования в рамках решения задач профессиональной деятельности.	Знать: основные материалы информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий; основные требования информационной безопасности в рамках решения задач профессиональной деятельности.
		Уметь: определять основы информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий; определять основные требования информационной безопасности в рамках решения задач профессиональной деятельности.
		Владеть: основами информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий; способностью определять основные требования информационной

Формируемые и контролируемые компетенции (код и наименование)	Индикаторы достижения компетенций (код и наименование)	Планируемые результаты обучения
		безопасности в рамках решения задач профессиональной деятельности
	ОПК-6.2. Учитывает при решении задачи профессиональной деятельности информационную и библиографическую культуру с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности.	Знать: материалы информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий; основные требования информационной безопасности в рамках решения задач профессиональной деятельности.
		Уметь: обосновывать свои предложения при решении задачи профессиональной деятельности с учетом информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий; с учетом основных требований информационной безопасности
		Владеть: способностью учитывать при решении задачи профессиональной деятельности информационную и библиографическую культуру с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности.
	ОПК-6.3. Применяет при решении задачи профессиональной деятельности информационную и библиографическую культуру с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности.	Знать: материалы информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий; основные требования информационной безопасности в рамках решения задач профессиональной деятельности, методы их применения.
		Уметь: при решении задачи профессиональной деятельности информационную и библиографическую культуру с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований

Формируемые и контролируемые компетенции (код и наименование)	Индикаторы достижения компетенций (код и наименование)	Планируемые результаты обучения
		информационной безопасности.
		Владеть: способностью применять при решении задачи профессиональной деятельности информационную и библиографическую культуру с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности.

#### 4. Структура и содержание дисциплины

Модуль (раздел)	Вид учебной работы	Наименование тем занятий (учебной работы)	Семестр	Объем, ч.	Баллы	Интерактив, ч.	Формы текущего контроля (наименование оценочного средства)
	Промежуточная аттестация	Промежуточная аттестация	2	0,25	-	-	
	Индивидуальное домашнее задание 1	Выполнение творческих заданий	2	29,75	15	-	Индивидуальное домашнее задание
	Индивидуальное домашнее задание 2	Выполнение творческих заданий	2	29	15	-	Индивидуальное домашнее задание
Модуль 1. Основные характеристики и возможности растровой графики и растровых графических редакторов.	Практическое занятие 1	Основные характеристики и возможности растровой графики. Основные растровые графические форматы.	2	2	-	-	Разноуровневые задачи и задания
	Практическое занятие 2	Интерфейс. Создание и настройка документа. Навигация.	2	2	-	-	Разноуровневые задачи и задания
	Практическое занятие 3	Инструменты рисования.	2	2	-	+	Разноуровневые задачи и задания
	Практическое занятие 4	Принципы работы со слоями.	2	2	-	-	Разноуровневые задачи и задания
	Практическое занятие 5	Инструменты выделения. Трансформация.	2	2	5	+	Разноуровневые задачи и задания
	Практическое занятие 6	Цветовые пространства. Представления о цветовых каналах.	2	2	-	-	Разноуровневые задачи и задания

Модуль (раздел)	Вид учебной работы	Наименование тем занятий (учебной работы)	Семестр	Объем, ч.	Баллы	Интерактив, ч.	Формы текущего контроля (наименование оценочного средства)
	Практическое занятие 7	Инструменты ретуширования.	2	2	-	+	Разноуровневые задачи и задания
	Практическое занятие 8	Основные настройки цветокоррекции.	2	2	5	-	Разноуровневые задачи и задания
	Практическое занятие 9	Работа с текстом.	2	2	-	+	Разноуровневые задачи и задания
	Практическое занятие 10	Разработка и верстка дизайн-макета поздравительной открытки	2	2	10	-	Творческое задание
	Практическое занятие 11	Импорт объектов. Сохранение файлов.	2	2	-	+	Разноуровневые задачи и задания
	Практическое занятие 12	Разработка и верстка дизайн-макета плаката.	2	2	10	-	Творческое задание
Модуль 2. Принципы макетирования на практике	Практическое занятие 13	Основные характеристики и возможности векторной графики. Основные векторные графические форматы.	2	2	-	+	Разноуровневые задачи и задания
	Практическое занятие 14	Принципы работы с векторным графическим редактором. Создание и открытие	2	2	-	-	Разноуровневые задачи и задания
	Практическое занятие 15	Анатомия векторного объекта. Правила создания и редактирования контура.	2	2	-	+	Разноуровневые задачи и задания

Модуль (раздел)	Вид учебной работы	Наименование тем занятий (учебной работы)	Семестр	Объем, ч.	Баллы	Интерактив, ч.	Формы текущего контроля (наименование оценочного средства)
	Практическое занятие 16	Рисование простых линий и замкнутых фигур.	2	2	5	-	Разноуровневые задачи и задания
	Практическое занятие 17	Выделение, выравнивание и распределение объектов.	2	2	-	+	Разноуровневые задачи и задания
	Практическое занятие 18	Заливки и обводки объектов.	2	2	5	-	Разноуровневые задачи и задания
	Практическое занятие 19	Текст.	2	2	5	+	Разноуровневые задачи и задания
	Практическое занятие 20	Трансформирование и изменение формы. Эффекты и фильтры.	2	2	-	-	Разноуровневые задачи и задания
	Практическое занятие 21	Импорт изображений. Связи. Трассировка изображения.	2	2	5	+	Разноуровневые задачи и задания
	Практическое занятие 22	Информационная графика (диаграммы).	2	2	-	-	Разноуровневые задачи и задания
	Практическое занятие 23	Сохранение и экспорт.	2	2	-	+	Разноуровневые задачи и задания
	Практическое занятие 24	Разработка и верстка дизайн-макета афиши.	2	2	10	-	Творческое задание
	Посещаемость Присутствие и аудиторная		2		10	-	
<b>Итого:</b>				<b>108</b>	<b>100</b>		

**Схема расчета итогового балла**(Сумма + Тср)/2» - сумма баллов по всем учебным мероприятиям, предусмотренным в курсе + среднее арифметическое по всем промежуточным тестам, проводимым через ОТ.



## **5. Образовательные технологии**

При обучении используются следующие образовательные технологии, направленные на формирование компетенций выпускника:

- технология традиционного обучения (индивидуальное домашнее задание, практическое занятие)
- технология проектного обучения (творческое задание)

## **6. Методические указания по освоению дисциплины**

Данная дисциплина носит практикоориентированный творческий характер обучения. В рамках курса важно практически освоить и применить ключевые техники макетирования, поэтому все практические задания и теоретический материал должен быть нацелен на практическое применение полученных знаний на практике. Также важна творческая атмосфера занятия, которая бы способствовала раскрытию креативного потенциала студентов. С результатами итогового проекта можно участвовать в специализированных выставках, конкурсах и проектах.

## 7. Оценочные средства

### 7.1. Паспорт оценочных средств

Семестр	Код контролируемой компетенции (или ее части)	Наименование оценочного средства
2	ОПК-6	<i>Творческие задания №№ 10, 12, 24 Разноуровневые задачи и задания №№ 5, 8, 16, 18, 19, 21 Индивидуальное домашнее задание №№ 1, 2 Тестовые задания № 1-100 Вопросы к зачету № 1-40</i>

### 7.2. Типовые задания или иные материалы, необходимые для текущего контроля

#### **7.2.1. Темы групповых и/или индивидуальных разноуровневых задач и заданий**

1. Инструменты выделения. Трансформация.
2. Инструменты ретуширования. Основные настройки цветокоррекции.
3. Рисование простых линий и замкнутых фигур.
4. Заливки и обводки объектов.
5. Текст.
6. Трассировка изображения.

#### **Критерии оценки:**

5 баллов - высокое качество выполненной работы, творческий подход в процессе выполнения, грамотное теоретическое обоснование выбранного решения;

3 балла - среднее качество выполненной работы, творческий подход в процессе проектирования;

1 балл - низкое качество выполненной работы, слабый подход в процессе проектирования, наличие ошибок.

#### **7.2.2. Темы групповых творческих заданий**

1. Разработка и верстка дизайн-макета поздравительной открытки.
2. Разработка и верстка дизайн-макета плаката.
3. Разработка и верстка дизайн-макета афиши.

#### **Критерии оценки:**

10 баллов - высокое качество выполненной работы, количество вариантов не менее 5, владение техникой и методами современного дизайн-проектирования и компьютерных технологий, выразительность графического языка, эмоциональность работ, грамотное теоретическое обоснование выбранного решения;

7 баллов - среднее качество выполненной работы, количество вариантов не менее 5, неуверенное владение техникой и методами современного дизайн-проектирования и компьютерных технологий, выразительность графического языка, теоретическое обоснование выбранного решения;

3 балла - среднее качество выполненной работы, неуверенное владение техникой и методами современного дизайн-проектирования и компьютерных технологий, слабая выразительность графического языка, низкая эмоциональность работ;

1 балл - низкое качество работ, слабая выразительность графического языка, слабое владение техникой и методами современного дизайн-проектирования, наличие графических ошибок.

### **7.2.3. Темы групповых и/или индивидуальных творческих заданий**

1. Разработка и верстка дизайн-макетов иллюстраций к художественному производству.
2. Разработка и верстка дизайн-макета плакатного ряда.

#### **Критерии оценки:**

15 баллов - высокое качество выполненной работы, количество вариантов не менее 5, владение техникой и методами современного дизайн-проектирования и компьютерных технологий, выразительность графического языка, эмоциональность работ, грамотное теоретическое обоснование выбранного решения;

12 баллов - среднее качество выполненной работы, количество вариантов не менее 5, неуверенное владение техникой и методами современного дизайн-проектирования и компьютерных технологий, выразительность графического языка, теоретическое обоснование выбранного решения;

7 баллов - среднее качество выполненной работы, неуверенное владение техникой и методами современного дизайн-проектирования и компьютерных технологий, слабая выразительность графического языка, низкая эмоциональность работ;

3 балла - низкое качество работ, слабая выразительность графического языка, слабое владение техникой и методами современного дизайн-проектирования, наличие графических ошибок.

### **7.2.4. Посещаемость**

1. Присутствие и аудиторная работа студента на занятиях.

#### **Критерии оценки:**

10 баллов – 85–100 % посещенных аудиторных занятий

7 баллов – 70–84 % посещенных аудиторных занятий

4 балла – 55–69 % посещенных аудиторных занятий

0 баллов – 0–54 % посещенных аудиторных занятий

### **7.2.5. Тестовые задания № 1-500**

Прохождение теста из БТЗ «Средства автоматического архитектурно-дизайнерского проектирования 4», id=4648. 20 вопросов: 3 вопроса из модуля I (темы 1.1–1.3), 10 вопросов из модуля II (темы 2.1–2.6), 7 вопросов из модуля III (темы 3.1–3.4).

Примеры тестовых заданий:

1. ... - это общенаучное понятие, связанное с объективными свойствами материи и их отражением в человеческом сознании

- ☐ сообщение
- ☐ информатика
- ☐ математика
- ☒ информация
- ☐ кибернетика

2. К устройствам ввода относятся:

- ☐ наушники
- ☒ микрофон
- ☐ дисплей

- ☒ клавиатура
- ☐ принтер

3. Расставьте этапы проектирования как информационного процесса в порядке выполнения:

1. концептуальный
2. моделирования
3. конструирования
4. технологической подготовки

4. Проект как процесс создания продукта, услуги, результата

- ☐ может быть серийным
- ☒ должен быть уникальным

5. Признаки того, что деятельность не является проектом:

- ☒ планируется, исполняется и управляется
- ☐ цель изначально не определена, не достижима и т. п.
- ☐ ограничения деятельности изначально не определены или не достижимы
- ☒ выполняется людьми
- ☐ результат не уникален

6. Файлы с неформатированным текстом используют расширение

- ☒ .txt
- ☒ .ion
- ☐ .rtf
- ☐ .doc

7. Файлы, содержащие форматированный текст (текст с разметкой) хранятся в файлах с расширениями:

- ☒ .rtf
- ☒ .doc
- ☐ .txt
- ☒ .htm

8. Графические форматы, поддерживающие прозрачность:

- ☐ JPEG
- ☒ TIFF
- ☒ GIF
- ☒ PNG

9. Выберите соответствующие пары терминов и определений программного обеспечения

- ⇔ Системное ПО---Комплекс программ, которые обеспечивают эффективное управление компонентами вычислительной системы, выступая посредником между аппаратурой и приложением пользователя.
- ⇔ Прикладное ПО---Программы, предназначенные для выполнения определенных пользовательских задач и рассчитанные на непосредственное взаимодействие с пользователем.
- ⇔ Инструментальное ПО---Программное обеспечение, предназначенное для использования в ходе проектирования, разработки и сопровождения программ
- ⇔ ---Программы, переводящие текст программы на языке высокого уровня в эквивалентную программу на машинном языке.

10. ... - это базовая единица измерения количества информации, равная количеству информации, содержащемуся в опыте, имеющем два равновероятных исхода.

- bit
- бит
- битом
- Бит
- Битом
- Bit

**Критерии оценки:**

1 правильный ответ – 5 баллов.

**7.3. Оценочные средства для промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины**

**7.3.1. Вопросы к промежуточной аттестации**

Семестр: 2

№ п/п	Вопросы к зачету с оценкой
1	Компьютер как один из современных способов разработки и подачи дизайнерской идеи
2	Устройств ввода-вывода графической информации и способы передачи графической информации
3	Основные характеристики графических данных
4	Векторные графические редакторы – сравнительный анализ современного свободного и проприетарного программного обеспечения
5	Перечислить векторные графические редакторы
6	Перечислить основные характеристики, векторной графики
7	Сравнительный анализ растровой и векторной графики
8	Основные достоинства и недостатки векторной графики
9	Числовое представление векторной графики. Анатомия векторного объекта
10	Способы получения векторных изображений
11	Создание нового изображения, открытие и импорт файлов
12	Создание векторных изображений. Основные инструменты
13	Базовые геометрические фигуры
14	Масштабирование векторных изображений
15	Инструменты выделения
16	Инструменты трансформации и деформации
17	Процесс растрирования. Команда растрирования объекта
18	Можно ли работать с растровым изображением в векторном редакторе?
19	«Горячие» клавиши
20	Методы создания, выбора и сохранения цвета
21	Заливка объектов цветом
22	Что такое цветоделение?
23	Основные принципы работы с текстом в векторном редакторе
24	Какие параметры текста можно изменять?
25	Как создать текстовый блок?
26	Зачем переводить текст в вектор?
27	Устройства ввода-вывода векторной графической информации

<b>№ п/п</b>	<b>Вопросы к зачету с оценкой</b>
28	Подготовка векторных изображений к выводу на экран и к выводу на печать
29	Интерфейс пользователя
30	Работа с документами. Создание и открытие
31	Параметры инструментов рисования
32	Цветовые режимы. Корректировка цвета и тона
33	Инструменты выделения, работа с областью выделения
34	Работа со слоями
35	Трансформирование слоев, выделенных областей
36	Ретуширование изображений
37	Корректировка цвета и тона изображения
38	Фильтры
39	Создание, редактирование и форматирование текста
40	Подготовка растровых изображений к выводу на печать

### 7.3.2. Критерии и нормы оценки

<b>Семестр</b>	<b>Форма проведения промежуточной аттестации</b>	<b>Критерии и нормы оценки</b>	
2	Зачет с оценкой	Отлично (зачтено)	Выполнение творческих заданий и сдача теста в ОТ на 85–100 баллов
		Хорошо (зачтено)	Выполнение творческих заданий и сдача теста в ОТ на 70–84 балла
		Удовлетворительно (зачтено)	Выполнение творческих заданий и сдача теста в ОТ на 55–69 баллов
		Неудовлетворительно (не зачтено)	Выполнение творческих заданий и сдача теста в ОТ на 0–54 балла

## 8. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

### 8.1. Обязательная литература

№ п/п	Авторы, составители	Заглавие (заголовок)	Тип (учебник, учебное пособие, учебно-методическое пособие, практикум, др.)	Год издания	Количество в научной библиотеке / Наименование ЭБС
1	Божко А. Н.	Обработка растровых изображений в Adobe Photoshop	Учебный курс	2016	ЭБС "IPRbooks"
2	Божко А. Н.	Цифровой монтаж в Adobe Photoshop CS	Учебный курс	2018	ЭБС "IPRbooks"
3	Ваншина Е. А.	Компьютерная графика	Учебно-методическое пособие	2016	ЭБС "IPRbooks"
4	Кузнецова Л. В.	Лекции по современным веб-технологиям	Учебное пособие	2016	ЭБС "IPRbooks"
5	Лейкова М. В.	Инженерная компьютерная графика	учебное пособие	2016	ЭБС "IPRbooks"
6	Молочков В. П.	Основы работы в Adobe Photoshop CS5	Учебное пособие	2016	ЭБС "IPRbooks"
7	Немцова Т. И.	Компьютерная графика и Web-дизайн	Учебное пособие	2017	ЭБС "ZNANIUM.COM"
8	Никулин Е. А.	Компьютерная графика	Учебное пособие	2017	ЭБС "Лань"
9	Приемышев А. В.	Компьютерная графика в САПР	Учебное пособие	2017	ЭБС "Лань"
10	Талапов В. В.	Основы BIM	Учебное пособие	2017	ЭБС "IPRbooks"

## 8.2. Дополнительная литература

№ п/п	Авторы, составители	Заглавие (заголовок)	Тип (учебник, учебное пособие, учебно-методическое пособие, практикум, др.)	Год издания	Количество в научной библиотеке / Наименование ЭБС
1	Алиева Н. П.	Построение моделей и создание чертежей деталей в системе Autodesk Inventor	Учебное пособие	2017	ЭБС "IPRbooks"
2	Аббасов И. Б.	Основы графического дизайна на компьютере в Photoshop CS6	Учебное пособие	2017	ЭБС "IPRbooks"
3	Живоглядова И. А.	Правила разработки и оформления чертежей жилых зданий	Учебно-методическое пособие	2016	Репозиторий ТГУ
4	Казиев В. М.	Введение в анализ, синтез и моделирование систем	Учебное пособие	2016	ЭБС "IPRbooks"
5	Курушин В. Д.	Графический дизайн и реклама	Практикум	2017	ЭБС "IPRbooks"
6	Платонова Н. С.	Создание информационного листка (буклета) в Adobe Photoshop и Adobe Illustrator	Учебный курс	2016	ЭБС "IPRbooks"
7	Сединин В. И.	Основы современной цифровой фотографии	Учебное пособие	2016	ЭБС "IPRbooks"



### 8.3. Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

- ЭБС «Лань»: e.lanbook.com
- ЭБС «РУКОНТ»: <http://rucont.ru/>
- ЭБС «БиблиоТех»: <http://www.bibliotech.ru/>
- ЭБС IPRbooks: <http://iprbookshop.ru/>
- WebofScience [Электронный ресурс] : мультидисциплинарная реферативная база данных.
- Philadelphia: Clarivate Analytics, 2016 – . – Режим доступа : [apps.webofknowledge.com](https://apps.webofknowledge.com). – Загл. с экрана. – Яз. рус., англ.
- Scopus [Электронный ресурс] : реферативная база данных. – Netherlands:
- Elsevier, 2004 – . – Режим доступа : [scopus.com](https://scopus.com). – Загл. с экрана. – Яз. рус., англ.
- Elibrary [Электронный ресурс] : научная электронная библиотека. – Москва :
- НЭБ, 2000 – . – Режим доступа : [elibrary.ru](http://elibrary.ru). – Загл. с экрана. – Яз. рус., англ.
- NEICON [Электронный ресурс] : электронная информация : архив научных журналов. – Москва : НЭИКОН, 2002– . – Режим доступа : [neicon.ru/resources/archive](http://neicon.ru/resources/archive). – Загл. с экрана. – Яз. рус., англ.

### 8.4. Перечень программного обеспечения

№ п/п	Наименование ПО	Реквизиты договора (дата, номер, срок действия)
1	Windows: WinPro 10 RUS Upgrd OLP NL Acdmc	Договор № 757 от 04.07.2018, срок действия – бессрочно. Контракт № 1653 от 14.12.2018, срок действия – бессрочно.
2	Office Standard: Office Stdandard 2013 Russian OLP NL AcademicEdition	Договор № 690 от 19.05.2015, срок действия – бессрочно.
3	GIMP	Свободное ПО. Лицензия GNU GPL 3
4	Inkscape	Свободное ПО. Лицензия GPL 3.0+

### 8.5. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

№	Наименование оборудованных учебных кабинетов, лабораторий, мастерских и др. объектов для проведения практических и лабораторных занятий	Перечень основного оборудования
1	Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа. Учебная аудитория для курсового проектирования (выполнения курсовых работ). Учебная аудитория для проведения групповых и индивидуальных консультаций. Учебная аудитория для проведения занятий текущего контроля и промежуточной аттестации (С-907).	Столы ученические двухместные, стулья, доска аудиторная (маркерная), флипчарт, дизайнерские кресла, макеты, жалюзи, огнетушитель.
2	Помещение для самостоятельной работы обучающихся (Г-401).	Столы, стулья, компьютеры.
3.	Помещение для самостоятельной работы обучающихся (С-508).	Доска аудиторная (меловая), столы ученические, стол преподавательский, стулья, стенды, шкафы.

