

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

Б2.В.01(П)
(индекс практики)

ПРОГРАММА ПРАКТИКИ

Производственная практика (технологическая (проектно-технологическая)
практика) 2

(наименование практики)

по направлению подготовки
09.03.03 Прикладная информатика

направленность (профиль)
Медиа-арт и анимация

Форма обучения: очная

Год набора: 2023

Общая трудоемкость: 6 ЗЕ

Распределение часов практики по семестрам

Семестр	6	Итого
Форма контроля	Зачет с оценкой	
Вид занятий		
Самостоятельная работа под руководством преподавателя	1,8	1,8
Промежуточная аттестация	0,2	0,2
Контактная работа	2	2
Иные формы	214	214
Итого	216	216

Программу практики составил(и):

доцент, к.п.н., Виноградова Н.В.

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

Рецензирование программы практики:



Отсутствует



Рецензент

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

Рабочая программа дисциплины составлена на основании ФГОС ВО и учебного плана направления подготовки 09.03.03 Прикладная информатика

Срок действия рабочей программы дисциплины до «31» августа 2027 г.

УТВЕРЖДЕНО

Центр креативных индустрий

(протокол заседания № 5 от «16» декабря 2023 г.).

1. Цель практики

Цель – Освоение проектной технологии и получение опыта проектно-технологической деятельности в области анимации и медиа технологий. Развитие у обучающихся уровня информационной культуры, соответствующего требованиям информационного общества, ознакомление с принципами работы в многорожечных видео редакторах и цифровых системах видео. Закрепление навыков владения современными информационными технологиями и практическими навыками использования современных программных средств мультимедиа для обработки и записи видеоизображений на различные носители, создания анимационных программ, отбора и анализа материала, на базе которого разрабатывается мероприятие, разработка литературного сценария и составление сценостроительного плана анимационной программы.

2. Место практики в структуре ОПОП ВО

Дисциплины и практики, на освоении которых базируется данная практика: «Цветоведение и колористика», «Основы изобразительного искусства», «Техники и технологии векторной графики», «Цифровой рисунок», «Анимированная графика».

Дисциплины и практики, для которых освоение данной практики необходимо как предшествующее: «Анимация 2Д», «Анимация 3Д», «Видеомонтаж и анимация», «Цифровая эстетика», «Антология анимации», «Компьютерная обработка художественной фотографии», «Технологии цифровой иллюстрации», «Преддипломная практика».

3. Вид практики, способ и форма (формы) ее проведения

Вид практики: производственная практика

Способ (при наличии): -

Форма (формы) проведения практики: рассредоточенная.

4. Тип практики

Технологическая (проектно-технологическая) практика.

5. Место проведения практики

1. Организации г. Тольятти работающее в сфере медиаиндустрии и дизайна
2. Центр креативных индустрий института изобразительного и декоративно-прикладного искусства ТГУ.

6. Планируемые результаты обучения

Формируемые и контролируемые компетенции (код и наименование)	Индикаторы достижения компетенций (код и наименование)	Планируемые результаты обучения
--	---	---------------------------------

Формируемые и контролируемые компетенции (код и наименование)	Индикаторы достижения компетенций (код и наименование)	Планируемые результаты обучения
УК-3. Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде	УК-3.1. Определяет свою роль в команде для достижения поставленной цели	Знать: - принципы закрепления и распределения ролей в команде, требования к ключевым компетенциям для реализации проекта.
		Уметь: - определять критерии выбора роли в команде проекта, коммуницировать внутри команды проекта
		Владеть: - способами и методами выбора роли в команде проекта, навыками выстраивания эффективных коммуникаций в команде проекта
ПК-6. Способен к проектированию и моделированию, созданию видеоряда, с применением компьютерной графики в соответствии с 2Д и 3Д-технологиями, поддерживая высококачественное редактирование видео с разрешением до 4К, воплощать художественный замысел посредством визуализации движения анимационного персонажа	ПК-6.1. Способен к созданию видеоряда, с применением компьютерной графики в соответствии с 2Д- и 3Д-технологиями	Знать: - совокупность инструментов и приемов цифровых программ, с помощью которых можно создавать художественные образы
		Уметь: - обрабатывать и использовать информацию с помощью программного обеспечения
		Владеть: - навыками использования 2D и 3D визуализации; - процессом создания трехмерной модели объекта
	ПК-6.2. Способен проектировать и моделировать визуальный образ желаемого объекта, поддерживать высококачественное редактирование изображений и видео с разрешением до 4К	Знать: - основные элементы трехмерного проектирования: форма и объем, плоскости и разрезы; - художественные и структурные особенности трехмерных моделей. -
		Уметь: - использует свойства изображения в правильном и ясном представлении об объекте моделирования.
		Владеть: -навыками использования современного программного графического обеспечения.
ПК-8. Способен к проектированию информационных ресурсов в области	ПК-8.1. Способен в цифровой среде использовать различные цифровые средства	Знать: - законы композиции и основные принципы разработки пространственно-пластических решений средствами

Формируемые и контролируемые компетенции (код и наименование)	Индикаторы достижения компетенций (код и наименование)	Планируемые результаты обучения
веб-технологий и мультимедиа, создавать характер и движение персонажа, визуализировать его в соответствии с заданным образом, используя технологии компьютерной графики		<p>различных художественных техник и материалов в том числе графических, программных, информационных технологий;</p> <p>- основы проектной грамоты, приемы компьютерной графики;</p> <p>Уметь:</p> <p>-преобразовывать изображаемый объект используя различные художественные техники и материалы в том числе графические, программные, информационные технологии;</p> <p>Владеть:</p> <p>- теоретическими знаниями, полученными в процессе обучения, техниками и технологиями современных изобразительных и цифровых материалов</p>
	ПК-8.2. Способен к проектированию информационных ресурсов в области Web-технологий и мультимедиа	<p>Знать:</p> <p>- основные закономерности построения объемной формы используя традиционные и инновационные подходы, живописные, графические, цифровые технологии;</p> <p>Уметь:</p> <p>- использовать традиционные и инновационные методы, живописные, графические, цифровые технологии в процессе создания визуального образа;</p> <p>Владеть:</p> <p>- выразительными средствами изобразительного современного искусства (рисунок, живопись, компьютерной графика);</p>
	ПК-8.3. Способен создавать характер и движение персонажа, визуализировать его в соответствии с заданным образом, используя технологии компьютерной графики	<p>Знать:</p> <p>- особенности преобразования изображаемого объекта используя художественные техники и материалы, в том числе, информационные технологии;</p> <p>Уметь:</p> <p>- работать в различных пластических, художественных материалах с учётом их специфики и особенностей;</p> <p>Владеть:</p> <p>- навыками проявления высокого профессионального мастерства во всех видах художественной деятельности,</p>

Формируемые и контролируемые компетенции (код и наименование)	Индикаторы достижения компетенций (код и наименование)	Планируемые результаты обучения
		проявляя креативность творческого мышления;

7. Структура и содержание практики

Вид учебной работы	Этапы практики	Семестр	Объем, ч.	Баллы	Формы текущего контроля (наименование оценочного средства)
СРП	Подготовительный этап: - инструктаж по технике безопасности; - правила поведения во время прохождения практики, оборудование., материалы и т.д. - задания на практику, планирования учебных задач	6	1,8	-	Предпроектное обследование предметной области.
ИФ	Теоретический этап Тема 1. Разработка образов персонажей, сюжетных планов	6		-	Портфолио
ИФ	Практический этап Тема 2. Создание персонажа в программе. Анимирование персонажа. Проработка движений. Тема 3. Работа над фонами	6		-	Портфолио
ИФ	Заключительный этап Отчет.	6		-	Портфолио
ПА	Промежуточная аттестация	6	0,2	-	Зачет с оценкой
Форма (формы) отчетности по практике					Отчет по практике
Итого:			216	-	

8. Образовательные технологии

В процессе прохождения практики используются

Технологии проектного обучения (гибкая модель организации учебного процесса в профессиональной школе). Формы обучения - Проблемный семинар. Семинар с использованием метода анализа конкретных ситуаций. Методы обучения - Решение ситуационных (производственных) задач. Презентационный метод. Демонстрационный метод. Метод защиты проекта. Метод портфолио.

Технология контекстного обучения – обучение в контексте профессии (реализуется в учебных заданиях, учитывающих специфику направления и профиля подготовки). Формы обучения – лекция-ситуация, лекция с запланированными контекстом профессиональных ошибок. Методы обучения – деловая игра, Кейс метод, разыгрывание ролей, дискуссия.

Технологии портфолио – поиск, накопление и систематизация о результатах учебно-познавательной деятельности. Формы обучения – лекция-с применением Кейс-метода.

Методы обучения – метод защиты портфолио, Кейс-метод.

9. Методические указания

Производственная практика студентов проводится с целью: - систематизации и закрепления полученных теоретических знаний и практических умений студентов; - углубления и расширения теоретических знаний; формирования умений использовать нормативную, справочную документацию и специальную литературу; развития познавательных способностей и активности студентов: творческой инициативы, самостоятельности, ответственности и организованности; формирования самостоятельности мышления, способностей к саморазвитию, самосовершенствованию и самореализации; развития исследовательских умений.

Проведение теоретических и практических работ направлено на формирование профессиональных навыков и умений в области решения задач прикладного характера. Разработка индивидуальной или групповой идеи способствует усилению мотивации к приобретению профессионально значимых навыков за счёт погружения в квазипрофессиональную проектную деятельность, позволяет сконцентрировать внимание обучающегося на совокупности полученных ранее теоретических знаний по рисунку и живописи, композиции, истории кинематографа и анимации. Отследить их практико-ориентированный характер. В процессе выполнения лабораторных или практических работ обучающиеся получают первичное знакомство с элементами будущей профессиональной деятельности, формируют представление о принципах практической реализации полученных теоретических сведений.

10. Оценочные средства

10.1. Паспорт оценочных средств

Код контролируемой компетенции (или ее части)	Наименование оценочного средства
УК-3	Вопросы к зачету с оценкой №1-10 Портфолио
ПК-6	Вопросы к зачету с оценкой №11-60 Портфолио
ПК-8	

10.2. Типовые задания или иные материалы, необходимые для текущего контроля успеваемости

10.2. Типовые задания или иные материалы, необходимые для текущего контроля успеваемости

10.2.1. Предпроектное обследование предметной области.

(наименование оценочного средства)

Типовой(ые) пример(ы) задания(ий)

- название проекта;
- общая характеристика проекта;
- цели и задачи проекта;
- участники проекта;
- этапы выполнения проекта;
- авторы проекта.

Краткое описание и регламент выполнения

Знать основные принципы создания анимации, иметь представление об анимационных технологиях и практические навыки их применения. Демонстрирует знание законов зрительского восприятия, умеет применять их при создании анимационного видеоряда.

Индивидуальное творческое задание представляет собой проект, включающий в себя пояснительную записку с описанием теоретических положений, на которые опирался студент при его выполнении, и творческую часть – серию набросков для раскадровки (размер 10×50 см., до 10 шт.), демонстрирующих практическое воплощение теоретических знаний. Одно и то же задание может быть выполнено несколькими студентами

Критерии оценки:

1. Знание теоретических основ изучаемого направления
2. Умение концептуально аргументировать выбор идеи.
3. Владение навыками ориентирования в стилях и направлениях анимации. Выбор художественной стилистики соответствующей замыслу, идеи.

Оценка «отлично» выставляется студенту, если в сравнительной таблице отражены:

- Цели и задачи проекта четко сформулированы
- Содержание портфолио полностью отражает характер выполненной работы
- Представлены визуальные схемы и поисковые эскизы

Оценка «хорошо» выставляется студенту, если в сравнительной таблице отражены:

- Цели и задачи проекта сформулированы
- Содержание портфолио не в полной мере полностью отражает характер выполненной работы
- Представлены визуальные схемы и поисковые эскизы

Оценка «удовлетворительно» выставляется студенту, если в сравнительной таблице отражены:

- Цели и задачи проекта сформулированы невнятно
- Содержание портфолио не полностью отражает характер выполненной работы
- Скучно представлены визуальные схемы и поисковые эскизы

Оценка «не удовлетворительно» выставляется студенту, если в сравнительной таблице отражены:

- Цели и задачи проекта не сформулированы
- Содержание портфолио не отражает характер выполненной работы
- Не представлены визуальные схемы и поисковые эскизы

10.2.2. Отчет о практике в виде портфолио

(наименование оценочного средства)

Типовой(ые) пример(ы) задания(ий)

Подготовить портфолио.

- название проекта;
- общая характеристика проекта;
- идея проекта;
- цели и задачи проекта;
- участники проекта;
- этапы выполнения проекта;
- условия участия в проекте (организационные, технические, другие);
- особенности проведения проекта, виды деятельности участников;
- формы взаимодействия организаторов проекта с его участниками и другими субъектами;
- диагностическая и оценочная группа;
- результаты проекта, их оценка;
- возможное продолжение и развитие проекта;
- авторы проекта.

Краткое описание и регламент выполнения

Портфолио студент готовит самостоятельно. Содержание портфолио должно раскрывать выполнение теоретических и практических заданий, выполненных в течении практики.

Критерии оценки:

Оценка «отлично» выставляется студенту, если в сравнительной таблице отражены:

- Цели и задачи проекта четко сформулированы
- Содержание портфолио полностью отражает характер выполненной работы
- Представлены визуальные схемы и поисковые эскизы

Оценка «хорошо» выставляется студенту, если в сравнительной таблице отражены:

- Цели и задачи проекта сформулированы

- Содержание портфолио не в полной мере полностью отражает характер выполненной работы
- Представлены визуальные схемы и поисковые эскизы

Оценка «удовлетворительно» выставляется студенту, если в сравнительной таблице отражены:

- Цели и задачи проекта сформулированы невятно
- Содержание портфолио не полностью отражает характер выполненной работы
- Скучно представлены визуальные схемы и поисковые эскизы

Оценка «не удовлетворительно» выставляется студенту, если в сравнительной таблице отражены:

- Цели и задачи проекта не сформулированы
- Содержание портфолио не отражает характер выполненной работы
- Не представлены визуальные схемы и поисковые эскизы

10.3. Оценочные средства для промежуточной аттестации

10.3.1. Вопросы к промежуточной аттестации

№ п/п	Вопросы к зачету
1.	Интернет-технологии в системе художественного образования
2.	Возможности качественного обновления всей системы подготовки специалистов творческих профессий
3.	Возможности применения информационных и коммуникационных технологий в открытом образовании
4.	Специфические ценности образного языка цифрового искусства
5.	Внедрение мультимедийных технологий в учебный процесс
6.	Система обучения как процесс осмысления эстетического потенциала компьютерного проектирования
	Компьютерное моделирование как технология решения педагогических задач, опирающуюся на использование компьютера.
7.	Компьютерное моделирование. Плюсы и минусы технологии. Компьютерное моделирование (численное, имитационное, статистическое)
8.	Самые распространённые программы компьютерного моделирования, применяемые в процессе обучения.
9.	Использование информационных компьютерных технологий в учебном процессе и проблемы его методического обеспечения
10.	Этапы компьютерного моделирования (математическое, алгоритмическое и программное описания модели). Принципы моделирования: принципы информационной достаточности, осуществимости, множественности моделей
11.	Какие файловые форматы графических редакторов вы знаете? Что такое фильтры, плагины, маска, слой, градиент, заливка, полигон, рендеринг, пакетная обработка изображений?
12.	Создание иной среды проектирования благодаря мультимедиа.
13.	Новые возможности художественно-проектной деятельности, являясь логическим этапом развития «инструментального» использования компьютера.
14.	Мультимедиа как совокупность компьютерных технологий, использующих такие информационные среды как графика, текст, видео, фотография, анимация, звуковые эффекты.
15.	Основные этапы развития информатики. Операционные системы (назначение и задачи)
16.	Новые педагогические и информационные технологии в системе образования
17.	Графический редактор Paint: инструменты. Какие инструменты есть в графическом редакторе Paint?
18.	Чем характеризуется качество точечного изображения? Что такое dpi?
19.	Основные достоинства и недостатки графических растровых редакторов? Многофункциональные графические редакторы.
20.	Перечислите особенности цветового режима RGB, где применяется.
21.	Перечислите особенности цветового режима CMYK, где применяется.
22.	Растровые (точечные) графические редакторы.
23.	Графический редактор «Microsoft Paint» предназначен для обработки какой информации?
24.	Верный порядок действий для создания копии фрагмента рисунка в «Microsoft Paint».
25.	Какое расширение имеют файлы, созданные в графическом редакторе Paint?
26.	JPG и TIFF. Перечислите сходства и отличия
27.	Перечислите особенности работы с растровой графикой
28.	PSD и PDF. Перечислите сходства и отличия
29.	
30.	
31.	Использование традиционных графических и живописных средств и приемов в передаче оригинальной творческой идеи и способов ее воплощения.
32.	Кодирование (представление) числовой информации

33.	Кодирование текстовой (символьной) информации
34.	Кодирование векторной графики
35.	Кодирование растровой графики
36.	Представление цветных изображений на дисплее
37.	Представление цветных изображений на бумаге
38.	Что такое цифровая иллюстрация.
39.	Перечислите современные технологии в цифровой иллюстрации
40.	Раскройте свойства графических редакторов для создания иллюстраций.
41.	Перечислите художников – основоположников в области цифрового изобразительного искусства
42.	Виды хранимой информации Устройства ввода информации. Устройства вывода информации. Внешние запоминающие устройства
43.	Раскройте основные этапы эволюции искусства иллюстрации
44.	Создание мегахудожественной среды в условиях совместных всероссийских, международных арт-проектов, нацеленных на проектно-творческую деятельность

10.3.2. Критерии оценки

Форма проведения промежуточной аттестации	Критерии и нормы оценки	
Зачет с оценкой	«отлично»	<ul style="list-style-type: none"> – готов применять современные методики и технологии, в том числе и информационные, для обеспечения качества учебно-воспитательного процесса на конкретной образовательной ступени конкретного образовательного учреждения; – способен ориентироваться в отечественных и зарубежных концепциях воспитания, развития, обучения детей раннего и дошкольного возраста; – способен конструировать содержание образования детей с учетом возрастных и индивидуальных особенностей; – способен оценивать личностные достижения ребенка и разрабатывать индивидуальную траекторию его развития; – готов определять перспективные направления развития педагогической деятельности и прогнозировать ее результаты; – способен обеспечивать преемственность дошкольного и начального общего образования – готов осуществлять педагогическое сопровождение процесса воспитания и развития ребенка в разных моделях образования
	«хорошо»	<ul style="list-style-type: none"> – умеет организовать развивающую среду для разнообразной художественно-творческой деятельности детей различного возраста; – диагностировать особенности творческого развития детей в различных видах художественно-эстетической деятельности; – отбирать содержание, методы и приемы работы, ориентируясь на современные

		<p>технологии художественно-эстетического развития дошкольников;</p> <ul style="list-style-type: none"> – владеет системой знаний о целях и задачах эстетического развития детей различного возраста; о формах, методах, приемах развития у детей творческих способностей; – методами психолого-педагогических исследований, умениями обработки и анализа материалов, способами их оформления.
	«удовлетворительно»	<ul style="list-style-type: none"> – умеет организовать развивающую среду для разнообразной художественно-творческой деятельности детей различного возраста; – отбирать содержание, методы и приемы работы, ориентируясь на современные технологии художественно-эстетического развития дошкольников; – владеет системой знаний о целях и задачах эстетического развития детей различного возраста; о формах, методах, приемах развития у детей творческих способностей
	«неудовлетворительно»	<ul style="list-style-type: none"> – умеет организовать развивающую среду для разнообразной художественно-творческой деятельности детей различного возраста; – отбирать содержание, методы и приемы работы, ориентируясь на современные технологии художественно-эстетического развития дошкольников

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.	Северова, Т. С.	Инфографика	учебное пособие	2023	ЭБС «IPR SMART»
2.	Дружинин А.И., Вихман В.В., Трошина Г.В.	Компьютерная графика	учебное пособие	2022	ЭБС «IPR SMART»
3.	Горденко Д.В., Резеньков Д.Н., Сапронов С.В., Гербут Н.В.	Компьютерная графика	учебное пособие	2022	ЭБС «IPR SMART»
4.	Катунин, Г. П.	Цифровая фотография. Борьба с шумом фотографий	учебное пособие для бакалавров	2022	ЭБС «IPR SMART»
5.	Катунин, Г. П.	Цифровая фотография. Усиление резкости фотографий	учебное пособие для бакалавров	2022	ЭБС «IPR SMART»
6.	Катунин, Г. П.	Цифровая фотография. Компьютерные технологии в портретной фотографии	учебное пособие для бакалавров	2022	ЭБС «IPR SMART»
7.	Валиулина, С. В.	Компьютерная графика в дизайне костюма	учебно-методическое пособие	2021	ЭБС «IPR SMART»
8.	Жук Ю.А.	Информационные технологии: мультимедиа	Учебное пособие	2021	ЭБС «Лань»
9.	Катунин Г.П.	Основы мультимедийных технологий	Учебное пособие	2023	ЭБС «Лань»
10.	Немцова Т. И.	Компьютерная графика и web-дизайн	учебное пособие	2023	ЭБС «znanium.com»
11.	Рысаева, С. Ф.	Компьютерная графика	учебное наглядное пособие	2021	ЭБС «IPR SMART»
12.	-	Компьютерная графика и анимация	учебное пособие	2020	ЭБС «Лань»
13.	Л. Б. Каршакова, А. Ю. Манцевич, Н. Б. Яковлева [и др.].	Графический дизайн. Создание книжной иллюстрации	учебное пособие	2021	ЭБС «Лань»

№ п/п	Авторы, составители	Заглавие (заголовок)	Тип (учебник, учебное пособие, учебно-методическое пособие, практикум, др.)	Год издания	Количество в научной библиотеке / Наименование ЭБС
14.	Кудрявцева, Е. А.	Цифровая живопись. Композиция с текстом	учебно-методическое пособие	2020	ЭБС «Лань»
15.	Гнибеда, А. Ю.	Основы теории и обработки растровой графики	учебник	2021	ЭБС «Лань»
16.	под редакцией А. В. Шункова, В. Д. Пономарева.	Визуальные искусства в современном художественном и информационном пространстве. Выпуск 4	сборник научных трудов	2020	ЭБС «Лань»
17.	Сырай, О. Г.	Основы производственного мастерства	учебное пособие	2022	ЭБС «Лань»
18.	Аббасов, И. Б.	Основы графического дизайна в Photoshop		2021	ЭБС «IPRbook»
19.	Черданцева, А. А.	Основы производственного мастерства: технологическое мастерство дизайнера	учебное пособие	2021	ЭБС «Лань»
20.	Черемисин, В. В.	Дизайн-проектирование: генерация идеи, эскизирование, макетирование и визуализация	учебное пособие	2020	ЭБС «Лань»

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.	А. С. Андреев, А. Н. Васильев, А. А. Балканский [и др.].	Освещение в искусстве, фотографии и 3D-графике	учебно-методическое пособие	2019	ЭБС «Лань»
2.	Манцевич, А. Ю.	Проектирование элементов типографики в векторных графических	учебное пособие	2018	ЭБС «Лань»

		редакторах			
3.	составитель Н. А. Саблина, под редакцией Н. Я. Безбородова, Н. В. Стюфляева.	Анимация персонажа	учебное пособие	2018	ЭБС «Лань»
4.	Л. Г. Пожидаева	Анимация. Графика	альбом	2018	ЭБС «Лань»
5.	Б. Яшин, В. Монетов, Е. Елисеева, В. Петров	Художник кино Леонид Платов. Опыт работы над экспликацией к фильму Детство по трилогии Л.Н. Толстого Детство. Отрочество. Юность в комментариях и воспоминаниях коллег, друзей, учеников	сборник	2014	ЭБС «Лань»
6.	Безрукова Е.А.	Шрифтовая графика	учебное наглядное пособие	2017	ЭБС «znanium.com»
7.	Данилькевич А. В.	Фотографика. Часть 1	учебное пособие	2011	iprbook
8.	Данилькевич А. В.	Фотографика. Часть 2	учебное пособие	2011	iprbook
9.	Зинюк О. В.	Компьютерные технологии. Часть 1. Обработка растровых изображений	учебное пособие	2011	iprbook
10.	Макарова Т. В.	Компьютерные технологии в сфере визуальных коммуникаций. Работа с растровой графикой в Adobe Photoshop	учебное пособие	2015	ЭБС «Лань»
11.	Ткаченко Г. И.	Компьютерная графика	Учебное пособие	2016	ЭБС «znanium.com»
12.	Северова Т. С.	Инфографика	учебное пособие	2023	iprbook
13.	Хвостова И. П.	Компьютерная графика	учебное пособие	2014	iprbook
14.	Молочков, В. П.	Основы цифровой фотографии	учебное пособие	2016	ЭБС «Лань»
15.	Молочков, В. П.	Основы работы в Adobe Photoshop CS5	учебное пособие	2016	ЭБС «Лань»
16.	Надеждин, Н. Я.	Введение в цифровую фотографию	учебное пособие	2016	ЭБС «Лань»
17.	Нильсен, В. С.	Изобразительное построение фильма: Теория и практика операторского мастерства	-	2019	ЭБС «Лань»
18.	перевод с английского С. В. Черникова.	Цифровая живопись в Photoshop для начинающих	-	2021	ЭБС «Лань»

8.3. Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

- WebofScience [Электронный ресурс] : мультидисциплинарная реферативная база данных. – Philadelphia: ClarivateAnalytics, 2020–. – Режим доступа: apps.webofknowledge.com. – Загл. с экрана. – Яз. рус., англ.
- Scopus [Электронный ресурс]: реферативная база данных. – Netherlands: Elsevier, 2004–. – Режим доступа: scopus.com. – Загл. с экрана. – Яз. рус., англ.
- Elibrary[Электронный ресурс] : научная электронная библиотека. – Москва: НЭБ, 2020–. – Режим доступа: elibrary.ru. – Загл. с экрана. – Яз. рус., англ.
- SpringerLink[Электронный ресурс] : [база данных]. – Switzerland: SpringerNature, 1842–. – Режим доступа: link.springer.com. – Загл. с экрана. – Яз. англ.
- ScienceDirect[Электронный ресурс] : коллекция электронных книг издательства Elsevier. – Netherlands: Elsevier, 2020–. – Режим доступа: sciencedirect.com. – Загл. с экрана. – Яз. англ.
- Cambridgeuniversitypress[Электронный ресурс] : журналы издательства. – Cambridge: Cambridgeuniversitypress, 2020–. – Режим доступа: cambridge.org. – Загл. с экрана. – Яз. 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

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

№ п/п	Наименование оборудованных учебных кабинетов, лабораторий, мастерских и др. объектов для проведения практических и лабораторных занятий, помещений для самостоятельной работы обучающихся (номер аудитории)	Перечень основного оборудования
1	Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа. Учебная аудитория для проведения лабораторных работ. Учебная аудитория для практических занятий. Учебная аудитория для выполнения учебных, курсовых и дипломных работ. Учебная аудитория для курсового проектирования (выполнения курсовых работ). Учебная аудитория для проведения групповых и индивидуальных консультаций Учебная аудитория для проведения занятий текущего контроля и	Столы ученические двухместные, стулья, компьютеры с выходом в сеть интернет, стеллаж.

№ п/п	Наименование оборудованных учебных кабинетов, лабораторий, мастерских и др. объектов для проведения практических и лабораторных занятий, помещений для самостоятельной работы обучающихся (номер аудитории)	Перечень основного оборудования
	промежуточной аттестации. Мастерская живописи и рисунка. (У-311)	
2	Помещение для самостоятельной работы обучающихся. (У-213)	Столы ученические двухместные, стол преподавательский, стулья, доска аудиторная (меловая), компьютеры с выходом в сеть интернет
3	Помещение для самостоятельной работы обучающихся. (У-202а)	Шкаф купе, шкаф корпусной, шкафы для документов, столы, компьютер, стул, стол овальный, МФУ, шкаф со стеклом.