

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

**Б1.В.03**  
(индекс дисциплины)

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ**

**Цифровой рисунок**

(наименование дисциплины)

по направлению подготовки

44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)

направленность (профиль)

Арт-педагогика и Креативные индустрии

Форма обучения: очное

Год набора: 2023

Общая трудоемкость: 2 ЗЕ

**Распределение часов дисциплины по семестрам**

Семестр	3	Итого
Форма контроля	зачет	
Вид занятий		
Лекции	-	-
Лабораторные	-	-
Практические	32	32
Руководство: курсовые работы (проекты) / РГР	-	-
Промежуточная аттестация	0,25	0,25
Контактная работа	32,25	32,25
Самостоятельная работа	39,75	39,75
Контроль	-	-
<b>Итого</b>	<b>72</b>	<b>72</b>

Рабочую программу составил(и):

Директор центра креативных индустрий, доцент Зуев А.В.

*(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 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)

**Срок действия рабочей программы дисциплины до «30» августа 2027 г.**

СОГЛАСОВАНО

Директор Центра креативных индустрий

«\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_ г.

*(подпись)*

А.В.Зуев

*(И.О. Фамилия)*

УТВЕРЖДЕНО

На заседании кафедры «Живопись и художественное образование»

(протокол заседания № 2 от «06» сентября 2022 г.).

## 1. Цель освоения дисциплины

Цель освоения дисциплины – формирование у студентов теоретических знаний и практических навыков создания цифровых изображений, полученных с помощью использования компьютерных имитаций традиционных инструментов художника;

Знания о технологиях и способах цифровой живописи и рисования; приобретение теоретических знаний и практических навыков работы с компьютерными методами моделирования трёхмерных объектов и создания простых предметных изображений и сложных геометрических форм;

Формирование целостной системы знаний в области современных компьютерных технологий, их возможностях и особенностях использования в сфере искусства и в сфере искусствоведения. при подготовке специалистов отрасли; привитие навыков использования, современных программно-инструментальных средств в создании художественных произведений.

## 2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплины и практики, на освоении которых базируется данная дисциплина: «Основы рисунка и живописи», «Анализ художественного произведения», «Декоративная композиция», «Техники и технологии современных художественных материалов».

Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины необходимо как предшествующее: «Рисунок», «Живопись», «История искусств», «Основы выставочной деятельности», «Скульптура в современном средовом пространстве», «Анимация 2 Д, 3Д», «Креативные индустрии в сфере искусства и культуры», «Цифровой инструментарий в образовательной деятельности», «Цифровые технологии в изобразительном искусстве».

## 3. Планируемые результаты обучения

Формируемые и контролируемые компетенции (код и наименование)	Индикаторы достижения компетенций (код и наименование)	Планируемые результаты обучения
ПК-7 Способен к проектированию информационных ресурсов в области веб-технологий и мультимедиа, создавать характер и движение персонажа, визуализировать его в соответствии с заданным образом, используя технологии компьютерной графики	ПК-7.1 Способен собирать, анализировать, синтезировать и интерпретировать явления и образы окружающей действительности профессионально применяя художественные материалы, современные техники и технологии в том числе информационные	Знать: - законы композиции и основные принципы разработки пространственно-пластических решений средствами различных художественных техник и материалов в том числе графических, программных, информационных технологий; - основы проектной грамоты, приемы компьютерной графики;
		Уметь: - преобразовывать изображаемый объект используя различные художественные техники и материалы в том числе графические, программные, информационные технологии;

Формируемые и контролируемые компетенции (код и наименование)	Индикаторы достижения компетенций (код и наименование)	Планируемые результаты обучения
		<p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- теоретическими знаниями, полученными в процессе обучения, техниками и технологиями современных изобразительных и цифровых материалов</li> </ul>
	ПК-7.2 Способен художественными и другими информационными средствами, и материалами фиксировать свои наблюдения, создавая авторские произведения изобразительного и декоративного искусства	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- основные закономерности построения объемной формы используя традиционные и инновационные подходы, живописные, графические, цифровые технологии;</li> <li>- основы работы с графическим планшетом;</li> <li>- технологию экранного смешивания цветов;</li> <li>- технологии цифрового рисования и живописи;</li> <li>- технику рисования тонами;</li> <li>- способы маскирования, деформации и коррекции изображений;</li> <li>- технику создания объемного света и текстурирования;</li> <li>- способы компьютерных имитаций традиционных инструментов художника;</li> </ul>
		<p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- использовать традиционные и инновационные методы, живописные, графические, цифровые технологии в процессе создания визуального образа; выполнить имитацию традиционных техник живописи и рисования;</li> <li>- передавать естественные качества материала с помощью эффекта фактуры и текстуры средствами CG;</li> </ul>
		<p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- выразительными средствами изобразительного современного искусства (рисунок, живопись, компьютерной графика);</li> <li>- инструментами рисования, живописи и деформации объектов;</li> </ul>

Формируемые и контролируемые компетенции (код и наименование)	Индикаторы достижения компетенций (код и наименование)	Планируемые результаты обучения
		- программными и инструментальными средствами работы с цветом, перспективой.
	ПК-7.3. Способен к формированию и проявлению личных позиций и выражению своего отношения к творческим поискам и течениям используя материалы, средства и технологии современного визуального искусства, развивая собственный потенциал и профессиональное мастерство в области изобразительного искусства	Знать: - особенности преобразования изображаемого объекта используя художественные техники и материалы, в том числе, информационные технологии; - основы цветоведения; - основы цифровой обработки изображений; - основы проектирования персонажей;
		Уметь: - работать в различных пластических, художественных материалах с учётом их специфики и особенностей; - создавать, редактировать и модифицировать изображения;
		Владеть: - навыками проявления высокого профессионального мастерства во всех видах художественной деятельности, проявляя креативность творческого мышления; - навыками создания композиции рисунка; - навыками работы с цветом, - навыками работы в графическом редакторе.

#### 4. Структура и содержание дисциплины

Модуль (раздел)	Вид учебной работы	Наименование тем занятий (учебной работы)	Семестр	Объем, ч.	Баллы	Интерактив, ч.	Формы текущего контроля (наименован ие
Раздел 1. Основы CG рисунка и живописи	Практика	Тема 1. Введение в цифровое рисование. Рассматриваются известные художники в сфере цифрового рисования. Их работы, стили. Особенности и недостатки этого направления. Использование графического планшета для работы в Adobe Photoshop. Виды различных графических планшетов. Их плюсы и минусы. Основные настройки планшета. Настройки пера. Выполнение упражнений.	3	4	-	2	
	Практика	Тема 2. Adobe Photoshop, как инструмент цифрового рисования. Основы интерфейса Adobe Photoshop и Corel Painter. Основные сведения о рабочей среде: функции, повышающие. Удобство использования, панель инструментов, управление окнами и панелями, создание документов, сохранение и переключение рабочих пространств, системные требования программы. Создание собственных кистей. Рассматриваются стандартные кисти, их свойства и настройки. Как создаются собственные кисти. Нюансы и особенности. Как, где и для чего применяются. Углубленная работа со слоями и масками. Обзор панели «слои» в программе PS. Преобразование фона и слоев. Дублирование слоев. Параметры стиля слоя, эффекты слоя и т.д. Что такое маска слоя. Для чего она нужна. Как с ней работать. Градиенты. Инструменты выделения. Работа с фильтрами и их различные комбинации. Принципы работы с фильтрами. Для чего нужны. Как ими правильно пользоваться. Как комбинировать между собой. Применение фильтров из галереи. Смешивание и ослабление эффектов фильтров. Советы по созданию специальных эффектов. Смарт-объекты и их функции. Понятие смарт-объектов. Преимущество смарт-объектов. Создание встроенных смарт-объектов. Создание связанных смарт-объектов. Преобразование смарт-объекта. Редактирование содержимого в смарт-объекте. Композиция. Основные понятия композиции. Особенности композиции в цифровом пространстве.	3	8		-	

Модуль (раздел)	Вид учебной работы	Наименование тем занятий (учебной работы)	Семестр	Объем, ч.	Баллы	Интерактив, ч.	Формы текущего контроля (наименован ие
	Практика	<p>Тема 3. Применение академических навыков в цифровой среде. Обзор графических редакторов для цифровой живописи и рисования.</p> <p>Программные средства обеспечения для рисования при помощи графического планшета: программы Adobe; Adobe Illustrator и Corel Painter. Введение в перспективу в 2D пространстве. Способы построения перспективы посредством Photoshop. Работа с привязками, перспективной сеткой и особенности рисования воздушной перспективы с помощью слоев и обтравочной маской. Работа с текстурами. Работа с масками и режимами выделения. Правильное наложение текстур на цифровой рисунок. Создание изображений с помощью текстур. Динамические наброски. Что такое наброски и зарисовки. Для чего они нужны. Чем отличаются от ведения длительной работы. Методика и последовательность ведения работы. Распределение акцентов, выделение главного. Наброски окружения. Планирование временных рамок при выполнении работы. Создание доски референсов. Инструменты Photoshop для выполнения набросков. Ведение работы от больших деталей к мелким. Особенности набросков окружения. Линейно-конструктивный рисунок с натуры. Особенности ведения линейно-конструктивного рисунка в цифровой среде. Этапы ведения рисунка. Тональный рисунок. Особенности ведения тонального рисунка в цифровой среде. Основные понятия. Объем. Свет. Тень собственная. Тень падающая. Полутень. Граница света и тени. Блик. Рефлекс. Ведение длительного рисунка в цифровой среде. Композиционное размещение изображения на плоскости в цифровой среде. Определение общего характера формы. Пластическая моделировка формы светотенью и детальная характеристика натуры.</p>	3	8	45	-	Практическое задание

Модуль (раздел)	Вид учебной работы	Наименование тем занятий (учебной работы)	Семестр	Объем, ч.	Баллы	Интерактив, ч.	Формы текущего контроля (наименован ие
	Практика	Тема 4. Идея в иллюстрации. Цифровое рисование и цифровая живопись. О бъемный свет. Текстурирование. Д изайн персонажей. Д изайн окружения. Рендер. Создание художественной основы и ярких визуальных образов для фильмов, компьютерных игр и анимации. Применение технологии цифрового рисования и живописи в процессе создания концепт-арта. Технология Matte painting. Применение программы Global Illumination в цифровом рисунке Применение программы Final Gather в цифровом рисунке	2	12	45	-	Практическое задание
	Ср	Самостоятельная работа	3	39,75			
	ПА	Промежуточная аттестация	3	0,25			
	Контроль		3	-			
	ПСЦ	Посещаемость	3	-	10		
<b>Итого:</b>				<b>72</b>			

**Схема расчета итогового балла: Текущий рейтинг (все занятия и промежуточные тесты) + Результат итогового теста и все делится на 2 + ББ (если ББ предусмотрены)**



## **5. Образовательные технологии**

В процессе изучения дисциплины используются следующие технологии

- **технологии традиционного обучения** (Формы: практическое занятие, самостоятельная работа, ИДЗ. Методы: наглядные, словесные, практические).
- **игровые технологии** (Формы обучения: Лекция-ситуация. Семинар с использованием ролевой игры. Семинар с использованием деловой игры. Методы обучения: Разыгрывание ролей (ролевая игра). Деловая игра: производственная, исследовательская. Организационно- деятельностьная игра: моделирующая, проектная. Игровое проектирование).
- **технологии контекстного обучения** (Формы обучения: семинар с запланированным контекстом профессиональных ошибок, семинар-беседа. Методы обучения: кейс-метод, разыгрывание ролей, дискуссия, «Мозговой штурм»)

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

В курсе «Цифровой рисунок» проведение практических работ направлено на формирование практических навыков и умений в области решения задач прикладного характера, 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 и 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.

## 7. Оценочные средства

### 7.1. Паспорт оценочных средств

Семестр	Код контролируемой компетенции (или ее части)	Наименование оценочного средства
3	ПК-7	Вопросы к зачету №1-40 Практическое задание

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

#### 7.2.1. Практическое задание (наименование оценочного средства)

##### Типовой(ые) пример(ы) задания(ий)

##### 1. Выполнение упражнения на построение разномасштабных графических композиций:

- Набросок; Контурный набросок объекта. Набросок тонами объекта. Техника перекрестного рисунка объекта;
- Линейно-конструктивный рисунок с натуры; сглаживание границ и тонов, создание аккуратных контуров и плавных линий, техника создания мягкой и резкой тени.
- Тональный перспективный рисунок.

##### 2. Построение объемно-пространственного изображения

- Создание иллюстраций к сказкам или к детским рассказам в программе Adobe Illustrator;
- Создание композиции со сложным орнаментом;
- Шрифт и шрифтовые композиции.
- Разработать персонаж для кино, анимационного фильма или компьютерной игры. Быстрые наброски поз по наглядным материалам. Скетчи персонажа. Не менее 10 эскизов в позе. Выбор цветовой схемы для цифрового раскрашивания персонажа. Дизайн персонажа.

##### Краткое описание и регламент выполнения

Демонстрация теоретических знаний и практический умений основ работы с графическим планшетом; технологий цифрового рисования и живописи, технологий экранного смешивания цветов; получение навыков рисования в перспективе; владение техниками рисования серыми тонами, техники рисования формы, а не очертания; освоение технологии работы с тонированным холстом.

##### Критерии оценки:

##### Оценка «отлично» или 45 баллов выставляется студенту, если

– уровень выполнения требований высокий, отсутствуют ошибки в разработке композиции, работа отличается грамотно продуманной цветовой гаммой, все объекты связаны между собой, верно переданы пропорции и размеры, при этом использованы интегрированные знания из различных разделов для решения поставленной задачи; правильно применяются приемы и изученные техники рисования. Работа выполнена в заданное время, самостоятельно, с соблюдением технологической последовательности, качественно и творчески. В работе достигнуты обобщение, целостность и гармония цвета и тона, все поставленные задачи решены; найдена взаимосвязь между цветом, формой и

освещением; эффективность различных приемов изображения; степень законченности, обобщение; работа соответствует зрительному впечатлению, при цельности видения; образная выразительность, индивидуальность, оригинальность.

**Оценка «хорошо» или 30 баллов выставляется студенту, если**

– уровень выполнения требований хороший, но допущены незначительные ошибки в разработке композиции, есть нарушения в передаче пропорций и размеров; обучающийся допустил малозначительные ошибки, но может самостоятельно исправить ошибки с небольшой подсказкой учителя. Работа выполнена в заданное время, самостоятельно.

**Оценка «удовлетворительно» или 15 баллов выставляется студенту, если**

– уровень выполнения требований достаточный, минимальный; допущены ошибки в разработке композиции, в передаче пропорции и размеров; владеет знаниями из различных разделов, но испытывает затруднения в их практическом применении при выполнении рисунка; понимает последовательность создания рисунка, но допускает отдельные ошибки; работа не выполнена в заданное время, с нарушением технологической последовательности;

**Оценка «неудовлетворительно» или менее 10 баллов выставляется студенту, если**

– студент не знает основных элементов процесса рисования, не умеет пользоваться дополнительным материалом, не владеет даже минимальными фактическими знаниями, умениями и навыками, определенными в образовательном стандарте.

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

#### 7.3.1. Вопросы к промежуточной аттестации

Семестр \_\_3\_\_

№ п/п	Вопросы к зачету
1.	Искусство цифрового рисования. Особенности и недостатки
2.	Определение «Цифровой рисунок» и «Рисунок».
3.	Особенности работы на графическом планшете
4.	Функции Photoshop, повышающие удобство использования.
5.	Управление окнами и панелями.
6.	Системные требования графических программ.
7.	Особенности создания собственных кистей
8.	Параметры стиля слоя. Эффекты слоя.
9.	Работа с масками. Для чего и зачем они нужны.
10.	Инструменты выделения.
11.	Что такое фильтры. Как создаются специальные эффекты
12.	Что такое смарт-объекты.
13.	Основы цветоведения и колористики
14.	Композиция в цифровой среде.
15.	Линейно-конструктивный рисунок в цифровой среде.
16.	Тональный рисунок в цифровой среде
17.	Способы построения перспективы в цифровой среде. Привязки.
18.	Воздушная перспектива. Применение фильтров из галереи. Смешивание и ослабление эффектов фильтров.
19.	Понятие смарт-объектов. Преимущество смарт-объектов.
20.	Создание встроенных смарт-объектов. Создание связанных смарт-объектов.
21.	Преобразование смарт-объекта. Редактирование содержимого в смарт. Особенности композиции в цифровом пространстве.
22.	Способы построения перспективы посредством Photoshop.
23.	Работа с привязками, перспективной сеткой. Особенности рисования воздушной перспективы с помощью слоев и обтравочной маской.
24.	Правила наложения текстур на цифровой рисунок. Создание изображений с помощью текстур. Ведение работы от больших деталей к мелким.
25.	Инструменты Photoshop для выполнения набросков.
26.	Методика и последовательность ведения работы над цифровым наброском. Особенности выполнения набросков окружения.
27.	Распределение акцентов, выделение главного в цифровом рисунке. Особенности ведения линейно-конструктивного рисунка в цифровой.
28.	Этапы ведения рисунка в цифровой среде. Особенности ведения тонального рисунка в цифровой среде. Основные понятия.
29.	Композиционное размещение изображения на плоскости в цифровой. Определение общего характера формы. Пластическая моделировка формы светотенью и детальная характеристика натуры
30.	Применение компьютерных технологий в реставрации произведений искусств
31.	Стили и направления художественных произведений, созданных средствами компьютерной графики
32.	Место компьютерной графики в виртуальном искусстве
33.	Место компьютерной графики в современной художественной жизни

<b>№ п/п</b>	<b>Вопросы к зачету</b>
34.	Виды компьютерной графики. Создание иллюстраций в сочетании традиционной и компьютерной технологии
35.	Компьютерная графика в изобразительном и виртуальном искусстве
36.	Эксперименты в области компьютерной художественной графики в период 70-90 годы XX
37.	Развитие компьютерной графики 80-90 годы в России
38.	Создание классических и модернистских направлений в изобразительном искусстве средствами компьютерной графики.
39.	Творчество зарубежных и отечественных компьютерных художников
40.	Место компьютерной графики в виртуальном искусстве

### 7.3.2. Критерии и нормы оценки

<b>Семестр</b>	<b>Форма проведения промежуточной аттестации</b>	<b>Критерии и нормы оценки</b>	
3	Зачет по накопительному рейтингу	«зачтено»	Глубокое освоение программного материала, логически стройное его изложение; свободное, грамотное выполнение и обоснование проведённых практических заданий. Практические задания сдавались в срок.
		«не зачтено»	Незнание значительной части программного материала, неумение ориентироваться в материале. Невыполнение практических заданий в течение семестра или задания сданы с большим опозданием от графика. Слабое владение графическими и техническими приёмами.

## 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.	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.	Архипова, А. И.: / А. И. Архипова, А. А. Кошкин, Е. В. Михалина.	Композиция книжной иллюстрации. Создание серии иллюстраций и макетирование издания	учебно-методическое пособие	2020	ЭБС «Лань»
3.	Л. Б. Каршакова, А. Ю. Манцевич, Н. Б. Яковлева [и др.].	Графический дизайн. Создание книжной иллюстрации	учебное пособие	2021	ЭБС «Лань»
4.	Кудрявцева, Е. А.	Цифровая живопись. Композиция с текстом	учебно-методическое пособие	2020	ЭБС «Лань»
5.	под редакцией А. В. Шункова, В. Д. Пономарева.	Визуальные искусства в современном художественном и информационном пространстве. Выпуск 4	сборник научных трудов	2020	ЭБС «Лань»
6.	Сырай, О. Г.	Основы производственного мастерства	учебное пособие	2022	ЭБС «Лань»
7.	Разлогов, К. Э.	Кинопроцесс XX — начала XXI века: искусство экрана в социодинамике культуры. Теория и практика	учебное пособие	2020	ЭБС «Лань»
8.	Черданцева, А. А.	Основы производственного мастерства: технологическое мастерство дизайнера	учебное пособие	2021	ЭБС «Лань»
9.	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.	Манцевич, А. Ю.	Проектирование элементов типографики в векторных графических редакторах	учебное пособие	2018	ЭБС «Лань»
2.	Молочков, В. П.	Основы цифровой фотографии	учебное пособие	2016	ЭБС «Лань»
3.	Молочков, В. П.	Основы работы в Adobe Photoshop CS5	учебное пособие	2016	ЭБС «Лань»
4.	Надеждин, Н. Я.	Введение в цифровую фотографию	учебное пособие	2016	ЭБС «Лань»
5.	Нильсен, В. С.	Изобразительное построение фильма: Теория и практика операторского мастерства	-	2019	ЭБС «Лань»
6.	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
3	Mirapolis Human Capital Management	лицензионный договор № 234/10/21-К от 19.10.2021, срок действия – до 01.03.2022

#### 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	У-311 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 промежуточной аттестации. Мастерская	Мольберты, стулья, подиум для натур, подставка для гипсовой головы, подставки под натюрморт, натурные столики для учебных постановок, стеллаж, софиты.



№ 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
	живописи и рисунка	
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.