

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: 2026

Общая трудоемкость: 3 ЗЕ

Распределение часов практики по семестрам

Семестр	7	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	106	106
Итого	108	108

Программу практики составил(и):

доцент, Зуев А.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 2030 г.

УТВЕРЖДЕНО

Центр современного искусства

(протокол заседания № 1 от «10» сентября 2025 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 сценографического 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
ПК-1. Способен осуществлять оптимизацию управления жизненным циклом распределенных данных с учетом информационной безопасности	ПК-1.1. Знает основы оптимизации управления жизненным циклом распределенных данных, принципы информационной безопасности	Знать: - принципы построения и функционирования, примеры реализаций современных локальных и глобальных компьютерных сетей
		Уметь: - пользоваться сетевыми средствами для обмена данными, в том числе с использованием глобальной информационной сети Интернет
		Владеть: - навыками установки и администрирования аппаратного и программного обеспечения компьютерных сетей
	ПК-1.2. Умеет применять методы оптимизации управления жизненным циклом распределенных данных с учетом информационной безопасности	Знать: - эталонную модель взаимодействия открытых систем
		Уметь: - проектировать и администрировать компьютерные сети, реализовывать политику безопасности компьютерной сети
		Владеть: - навыками проектирования локальной компьютерной сети по современным стандартам
ПК-4. Способен применять знания фундаментальной и прикладной математики в разработке программного обеспечения	ПК-4.1. Понимает математический аппарат аналитической геометрии и высшей алгебры и его роль при решении профессиональных задач	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

Формируемые и контролируемые компетенции (код и наименование)	Индикаторы достижения компетенций (код и наименование)	Планируемые результаты обучения
		визуализации; - процессом создания трехмерной модели объекта
	ПК-4.2 Применяет математический аппарат аналитической геометрии и высшей алгебры при решении профессиональных задач	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-9 Способен к познанию современной эстетики, философии искусства, теории медиа и искусствоведения, анализу современных тенденций в области телевидения, кино и мультипликации и их использованию в своей профессиональной деятельности	ПК-9.1 Способен к познанию современной эстетики, философии искусства, понимать, анализировать и использовать информацию в области телевидения, кино и мультипликации в профессиональной деятельности	Знать: - основные концепции философии искусства в истории философско-эстетической мысли от эпохи Возрождения, Просвещения до теорий XXI века; - ведущие концепции классических и неклассических направлений в философии искусства, основы теоретического анализа произведения искусства; - основные понятия сферы медиа: медиа, коммуникация, информация, масс-медиа, СМИ; - основные теоретико-методологические подходы к исследованию цифровой культуры. Уметь: - излагать учебный материал в области философии искусства, работать с оригинальными текстами и содержащимися в них смысловыми конструкциями, использовать знание возможностей приложения полученной информации; - реконструировать основные исторические вехи в развитии цифровой культуры Владеть: - навыками использования современного знания об искусстве и ведущих направлениях художественной деятельности (концепций и инструментария) в сфере практической инновационной и творческой деятельности; - способен вести поиск тем и авторов в области литературы, искусства по философии и смежным дисциплинам; - владеть понятийным аппаратом анализа и проектирования практик цифровой культуры

Формируемые и контролируемые компетенции (код и наименование)	Индикаторы достижения компетенций (код и наименование)	Планируемые результаты обучения
	ПК-9.2 Способен к критическому восприятию концепций различных школ по эстетики, философии, методологии и истории искусства, различных историографических школ, телевидения и мультипликации	Знать: - актуальные теоретические проблемы современных философско-эстетических учений; - основные теоретические подходы к определению и пониманию сущности современного искусства
		Уметь: - вести суждения» как философский тип анализа искусства: область «рефлектирующей» способности суждения, характеристика суждений вкуса, аналитика прекрасного, аналитика возвышенного, определение искусства, классификация видов искусства, учение о субъекте художественного творчества («о гении»), теория эстетических идей, понятие игры, антиномичность суждения вкуса
		Владеть: - методикой эстетического анализа тенденций в современном искусстве; - навыками исследования возможностей сетевой формы как структуры произведения и формы художественной коммуникации
	ПК-9.3 Способен выявлять специфику медиа искусства как арт-практики, обладающей специфическим инструментарием, основанном на коммуникационных и аудиовизуальных возможностях медиа средств	Знать: - источники, сущность и назначение искусства и эстетического опыта, особенности эстетического объекта, структура эстетического восприятия, проблемы художника и художественного творчества; - эстетические трактовки роли художественной формы, проблемы границ произведения искусства в современной мысли; - специфику медиа искусства как особой области художественной практики
		Уметь: - систематизировать современные эстетические концепции и подходы; - выявить факторы, определившие становление медиа искусства как области художественной практики, исследовать его специфику, а также взаимодействие медиа искусства с традиционными искусствами
		Владеть: - навыками художественно-стилистического анализа (аксиологический, типологический метод, метод художественно-психологического анализа, сравнительно-описательный метод, метод культурно-исторического анализа).
ПК- 10 Способен к	ПК-10.1 Способен к	Знать:

Формируемые и контролируемые компетенции (код и наименование)	Индикаторы достижения компетенций (код и наименование)	Планируемые результаты обучения
овладению базовыми приемами проектирования цифрового продукта, работе с различными компьютерными программами, выполняя эскизы, создавая анимационные сюжеты и персонажи, используя мультимедийные технологии	освоению передовых цифровых технологий монтажа, работы с различными компьютерными программами	- основные принципы анимации, основы и принципы раскадровки. - современные компьютерные технологии для видеомонтажа; - о современных тенденциях и программном обеспечении
		Уметь: - использовать алгоритм создания многопланового кадра; - использовать принципы сценарной раскадровки. - использовать в работе новейшие цифровые технологии, пользоваться приемами композиционного монтажа.
		Владеть: - владения базовыми навыками работы в компьютерных графических пакетах для видеомонтажа и дизайна видеопrodukта. - навыками создания черновой и чистовой анимации; - навыками монтажа и работы со слоями, эффектами.
	ПК-10.2 Способен создавать анимационные эффекты, сюжеты и персонажи, используя мультимедийные технологии, демонстрируя профессиональное художественно-техническое мастерство	Знать: - виды анимации, стили и направления в анимации; - основные инструменты создания анимационного продукта в мультимедийных технологиях Уметь: - применять знания работы по созданию мультимедийного продукта. Владеть: -навыками работы в графических и анимационных программах
ПК- 14 Способен к теоретическому познанию основ иллюстрации и практических навыков создания изображения в различных изобразительных техниках, демонстрируя взаимодействие цвета с формой и пространством	ПК-14.1 Способен к познанию теоретических основ создания иллюстрации	Знать: - о принципах и методах создания иллюстрации
		Уметь: -- применять теоретические знания по созданию иллюстрации
		Владеть: -- изобразительными методами и техниками для создания иллюстрации
	ПК-14.2 Способен владеть практическими навыками создания изображения в различных художественных техниках	Знать: - о различных художественных техниках, применяемых при создании иллюстрации Уметь: - применять методы работы в художественных техниках для создания изображения Владеть: -приемами работы в различных художественных техниках для воплощения

Формируемые и контролируемые компетенции (код и наименование)	Индикаторы достижения компетенций (код и наименование)	Планируемые результаты обучения
		художественного замысла
ПК- 15 Способен к работе с различными компьютерными программами, необходимыми для дальнейшего использования инструментальной базы в создании анимации	ПК-15.1 Способен к познанию и применению практических навыков работы с графическими и анимационными программами	Знать: - о принципах работы интерфейса графических и анимационных программ
		Уметь: - использовать знания графических и анимационных программ для воплощения художественного замысла
		Владеть: - практическими навыками работы в графических и анимационных программах
	ПК-15.2 Способен обрабатывать исходный цифровой материал для различных форм мультимедийной продукции состоящий из анимационных роликов, стереоизображений, фото и видео-материалов с наложением звукового ряда	Знать: - о базовых инструментах обработки цифрового материала
		Уметь: - применять методы обработки цифрового материала
		Владеть: - навыками создания мультимедийного продукта из цифрового материала

7. Структура и содержание практики

Вид учебной работы	Этапы практики	Семестр	Объем, ч.	Баллы	Формы текущего контроля (наименование оценочного средства)
СРП	Подготовительный этап: - договор на практику, инструктаж по технике безопасности; - правила поведения во время прохождения практики, оборудование., материалы и т.д. - задания на практику, планирования учебных задач	7	1,8	10	Предпроектное обследование предметной области.
ИФ	Теоретический этап Тема 1. Разработка образов персонажей, сюжетных планов	7	30	-	Портфолио
ИФ	Практический этап Тема 2. Создание персонажа в программе. Анимирование персонажа. Проработка движений. Тема 3. Работа над фонами	7	56	-	Портфолио
ИФ	Заключительный этап Отчет.	7	20	90	Портфолио
ПА	Промежуточная аттестация	7	0,2	-	Зачет с оценкой
Форма (формы) отчетности по практике					Отчет по практике
Итого:			108	100	

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
ПК-1, ПК-4, ПК-9, ПК-10, ПК-14, ПК-15	Вопросы к зачету с оценкой №1-40 Портфолио

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 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

10.3. Оценочные средства для промежуточной аттестации

10.3.1. Вопросы к промежуточной аттестации

№ п/п	Вопросы к зачету с оценкой
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.	Использование традиционных графических и живописных средств и приемов в передаче оригинальной творческой идеи и способов ее воплощения.
30.	Кодирование (представление) числовой информации
31.	Кодирование текстовой (символьной) информации
32.	Кодирование векторной графики

33.	Кодирование растровой графики
34.	Представление цветных изображений на дисплее
35.	Представление цветных изображений на бумаге
36.	Что такое цифровая иллюстрация.
37.	Перечислите современные технологии в цифровой иллюстрации
38.	Раскройте свойства графических редакторов для создания иллюстраций.
39.	Перечислите художников – основоположников в области цифрового изобразительного искусства
40.	Виды хранимой информации Устройства ввода информации. Устройства вывода информации. Внешние запоминающие устройства
41.	Раскройте основные этапы эволюции искусства иллюстрации
42.	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»	85 – 100 баллов в соответствии с накопительным рейтингом
	«хорошо»	70 – 84 баллов в соответствии с накопительным рейтингом
	«удовлетворительно»	55 – 69 баллов в соответствии с накопительным рейтингом
	«неудовлетворительно»	0 – 54 баллов в соответствии с накопительным рейтингом

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 фотографика. Борьба с шумом фотографий	учебное пособие для бакалавров	2022	ЭБС «IPR SMART»
5.	Катунин Г.П.	Цифровая фотографика. Усиление резкости фотографий	учебное пособие для бакалавров	2022	ЭБС «IPR SMART»
6.	Катунин Г.П.	Цифровая фотографика. 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,	Графический дизайн. Создание	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
	А.Ю. Манцевич, Н.Б. Яковлева [и др.].	книжной иллюстрации			
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 редакторах	учебное пособие	2018	ЭБС «Лань»
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

- Elibrary[Электронный ресурс] : научная электронная библиотека. – Москва : НЭБ, 2000– . – 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, 2018– . – Режим доступа : sciencedirect.com. – Загл. с экрана. – Яз. англ.
- Cambridgeuniversitypress[Электронный ресурс] : журналы издательства. – Cambridge: Cambridgeuniversitypress, 2018– . – Режим доступа : cambridge.org. – Загл. с экрана. – Яз. англ.
- NEICON[Электронный ресурс] : электронная информация : архив научных журналов. – Москва : НЭИКОН, 2002– . – Режим доступа : 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 Standard 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	Стол, стулья, ПК, раковины, телевизоры, шкафы, стои-тумба, консольные столы, парта,рециркулятор, кондиционеры.

№ 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
	<p>работ).</p> <p>Учебная аудитория для проведения групповых и индивидуальных консультаций.</p> <p>Учебная аудитория для проведения занятий текущего контроля и промежуточной аттестации.</p> <p>Компьютерный класс. (У-303)</p>	
2	Помещение для самостоятельной работы обучающихся. (У-215)	Столы, стулья, компьютеры с выходом в сеть Интернет.