

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по учебной работе
и стратегическому развитию
образовательной деятельности
В.В. Слепухин
_____ 2023

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

По дисциплине Б1.В.01 «Motion-технологии»
Направление подготовки 54.04.01 «Дизайн»
Профиль подготовки «Графический дизайн»
Квалификация выпускника магистр
Форма обучения очная
Институт, факультет Дизайн
Кафедра-разработчик рабочей программы Коммуникативный дизайн

Курс 1,2
Семестр 1,2,3

	Очная форма обучения	
	Часы	Зачетные единицы
Лекции	12	0,3
Практические занятия	168	4,7
Семинарские занятия		
Лабораторные занятия		
Самостоятельная работа	63	1,75
Форма аттестации Экзамен: 1,2,3 сем	81	2,25
Всего	324	9,0

**ЛИСТ АКТУАЛИЗАЦИИ
рабочей программы дисциплины**

Рабочая программа дисциплины:

Проектирование

Наименование дисциплины

для набора 2023 года

Рассмотрена и актуализирована на заседании

	Наименование	№ протокола	Дата протокола
1	Кафедра «Коммуникативный дизайн»	№ 05/23	26.05.2023
2	Учебно-методический совет факультета «Дизайн»	№ 2	05.07.2023

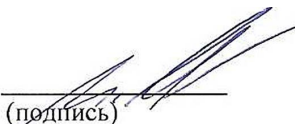
Рабочая программа составлена с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования №1010 от 13 августа 2020 г по направлению 54.03.01 «Дизайн»
По профилю «Графический дизайн» на основании учебного плана набора обучающихся 2022г.

Разработчик программы:

профессор

(должность)

(подпись)



В.А. Музыченко

(Ф.И.О)

ФОС рассмотрен и одобрен на заседании кафедры «Коммуникативный дизайн», протокол от 24.04. 2022 № 04/22

Зав. кафедрой

(подпись)



В.А. Музыченко

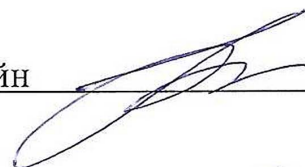
(Ф.И.О.)

УТВЕРЖДЕНО

Протокол заседания учебно-методического совета факультета Дизайн МГХПА им. С.Г. Строганова от 06.07.2022 № 9

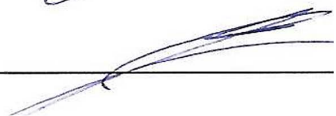
Председатель комиссии

и.о. декана факультета Дизайн



Е.Н.Рыжкина

Начальник УУ



Е.Ф.Глумова

1. Цели освоения дисциплины

Целью освоения дисциплины «Motion-технологии» является приобретение знаний в области научно-исследовательской и творческой практики, дальнейшее осмысление и изучение вопросов проектирования и общих образно-творческих и конструктивных принципов построения объемно-пространственной среды с применением современных возможностей мультимедиа. Она необходима при подготовке магистра в области современного проектирования, органично вписывающего современные средства мультимедиа в свою проектную деятельность.

Данная дисциплина формирует у студентов профессиональные компетенции, профессионально-творческую психологию будущего магистра, способствует овладению творческим методом работы.

Задачи дисциплины:

- формирование представления об определении области концептуального проектирования с учётом психологических, социологических, культурологических и экономических факторов;
- формирование навыков комплексного, системного подхода к проектированию мультимедийных объектов
- формирование творческих предложений по применению инновационных технологий в разработке концепций с использованием мультимедиа.

Место дисциплины в структуре ОП ВО

Дисциплина «Motion-технологии» относится к вариативной части (дисциплина по выбору) ОП и формирует у магистров по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн» набор специальных знаний и компетенций.

Дисциплина «Motion-технологии» является предшествующей и необходима для успешного усвоения последующих дисциплин:

- а) «Проектирование в графическом дизайне»
- б) «Визуализация в дизайне»
- в) «Презентация в дизайне».

Знания, полученные при изучении дисциплины «Мультимедиа технологии в графическом» могут быть использованы при прохождении практик (учебной, производственной, преддипломной), выполнении выпускных квалификационных работ и могут быть использованы для выполнения научно-исследовательской и проектной деятельности по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн».

2. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

ПК-1 -Способен анализировать и определять требования к дизайн-проекту и обобщать набор возможных решений профессиональной задачи или подходов к выполнению концепции дизайн-проекта.

ПК-2 - Способен к моделированию, визуализации, презентации объектов и систем используя современные проектные технологии для решения профессиональных задач, в том числе с помощью компьютерных технологий.

ПК-3 - Способен применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов на основе анализа современных тенденций мультимедиа и проектных исследований, обосновывать новизну авторской концепции.

ПК-4 - Способен применять комплекс информационно-технологических знаний, приемы компьютерного мышления и способность к моделированию процессов, объектов и систем

визуальной информации, идентификации и коммуникации, используя современные цифровые технологии для решения профессиональных задач.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- способы обоснования предложений при разработке мультимедиа-технологии, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению задач в области мультимедиа среды; возможности мультимедийных технологии и принципов оптимального их подбора в применении к различным средам; знать приемы комплексного, системного подхода к проектированию мультимедийных объектов; методы, принципы, этапы проведения работ по обработке и анализу научно-технической информации для разработки мультимедиа-технологии в проектировании спецсред системного мультимедийного проекта; новые информационные технологии для поиска наиболее рациональных вариантов разработки мультимедиа-технологии и создания прототипа мультимедиа продукта.

Уметь:

формировать творческие предложения по применению инновационных технологий в разработке концепций с мультимедийной составляющей; использовать возможности мультимедиа-технологий в различных ситуациях; применять современные мультимедийные технологии в проектной и информационно-коммуникативной деятельности; осуществлять процесс проектирования и визуализации концепции мультимедиа-технологий с помощью компьютерных технологий, обосновывать и защищать предлагаемое проектное решение.

Владеть:

способами обоснования предложений при разработке мультимедиа-технологий, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению задач в различных областях графического дизайна; современными мультимедиа-технологиями для сбора необходимой информации, электронными ресурсами Интернета, информационными базами; приемами и методами представления мультимедиа-технологий для представления разработанных концепций в форме презентаций; осуществлять процесс проектирования и визуализации проекта

Таблица 1.

Планируемые результаты освоения образовательной программы	Планируемые результаты обучения по дисциплине, характеризующие этапы формирования компетенций
ПК-1.; ПК-2. – способность самостоятельно приобретать с помощью информационных технологий и использовать в практической деятельности новые знания и умения, в том числе, непосредственно не связанные со сферой деятельности	<i>Знать:</i> – соответствующие возможности по представлению своей концептуальной идеи: использование и применение современных компьютерных технологий в процессе проектирования; – актуальные направления развития современных технологий моделирования форм.

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Motion-технологии» является дисциплиной по выбору вариативной части блока 1 «Дисциплины» учебного плана образовательной программы, изучается в 1-4 семестрах. Трудоемкость дисциплины: **9 ЗЕ / 324 часа**, в том числе **168** часов – контактная работа с преподавателем, **63** часов – самостоятельная работа (таблица 2). Дисциплина находится в логической и содержательно-методической взаимосвязи с другими частями ОП и изучается параллельно со всеми дисциплинами магистратуры.

Освоение дисциплины является необходимой основой для написания выпускной квалификационной работы.

1.2. Краткий план построения процесса изучения дисциплины:

Процесс изучения дисциплины включает лекции, практические занятия (семинары), самостоятельную работу. Основные формы интерактивного обучения: лекции с элементами дискуссии, проблемные семинары.

Формы заключительного контроля при промежуточной аттестации – зачет, экзамен. Для проведения промежуточной аттестации по дисциплине создан фонд оценочных средств.

Оценка по дисциплине носит накопительный характер, учитывающий результаты текущего контроля (рубежные аттестации – оценивания участия обучающихся в аудиторных занятиях), посещаемость и промежуточной аттестации (зачет/ экзамен).

1.3. Цель освоения дисциплины: изучение и развитие практических навыков работы с профессиональными программами необходимые для выполнения мультимедийных презентаций – видеофильмов.

1.4. Планируемые результаты обучения

Перечень планируемых результатов обучения

Дисциплина направлена на формирование компетенции и планируемых результатов обучения, представленных в таблице 1.

Таблица 1.

Планируемые результаты освоения образовательной программы	Планируемые результаты обучения по дисциплине, характеризующие этапы формирования компетенций
ПК-1.; ПК-2. – способность самостоятельно приобретать с помощью информационных технологий и использовать в практической деятельности новые знания и умения, в том числе, непосредственно не связанные со сферой деятельности	<i>Знать:</i> – соответствующие возможности по представлению своей концептуальной идеи: использование и применение современных компьютерных технологий в процессе проектирования; – актуальные направления развития современных технологий моделирования форм.

	<p><i>Уметь:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – на основе полученных результатов создать конечный проект; – применять специализированное программное обеспечение для выполнения поставленной проектной задачи; – работать с различными носителями информации; – самостоятельно обрабатывать фото, видео и пр. материалы различных векторных и растровых программ в программах цифрового видеомонтажа Adobe After Effect, Adobe Premiere PRO и оцифровать готовую работу с необходимыми параметрами проекта; – самостоятельно работать с параметрами в процессах обработки и создания звуковых файлов в программе Audacity и озвучивания готового проекта в программе Adobe Premiere PRO.
<p>ПК-3, ПК-4. – готовность синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, способностью обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе, на практике</p>	<p><i>Владеть:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – начальными знаниями о подходах к написанию сценария, составлению сценарного плана к выполняемой работе; – навыками эффективного применения специальных компьютерных редакторов для решения профессиональных задач при создании видеофильма; – навыками и технологиями визуализации проектов, обработки созданной визуализации, монтажа анимационных роликов для презентации проекта. – опытом публичного представления своей дизайн-концепции; – технологическими процессами обработки необходимой для ведения проекта информации. <p><i>Знать:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – методы генерирования проектных идей в дизайне; – этапы ведения работы над проектом; – спецификацию требований к проекту. <p><i>Уметь:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – формулировать цели и задачи концептуального предложения; – генерировать концептуальные идеи, творчески мыслить и решать дизайнерские задачи;

	– подавать идею как устно, так и в эскизной форме.
	<i>Владеть:</i> – навыками подачи проекта (эскиз, компоновка, демонстрационный материал); – навыками рабочего проектирования мультимедийных объектов.

1.4.Объем дисциплины

Виды учебной работы	Форма обучения			
	очная			
	1сем.	2сем.	3сем.	4сем.
Общая трудоемкость:	3	2	2	3
зачетные единицы:				
часы:	108	72	72	108
Контактная работа с преподавателем (всего часов):	36	54	54	54
Лекции (ЛК)	4	4		
Практические занятия (ПЗ)	32	50	54	54
Семинарские занятия (СЗ)				
Лабораторные работы (ЛР)				
Консультации				
Промежуточная аттестация: зачет/ зачет с оценкой/ экзамен	экзамен 36	зачет	зачет	экзамен 36
Самостоятельная работа (СРС)	36	18	18	18
Курсовой проект (КП)				
Курсовая работа (КР)				
Расчетно-графическая работа (РГР)				
Графическая работа (ГР)				
Реферат (Р)				
Домашняя работа (ДР)				
Творческая работа (клаузура)				
Подготовка к контрольной работе				
Подготовка к экзамену, зачету		4	4	
Другие виды самостоятельной работы	36	14	14	18

2 СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Код раздела, темы	Раздел, тема, содержание дисциплины
Тема 1.	<p>Основные понятия мультимедиа, области применения мультимедиа приложений.</p> <p>Понятие мультимедиа и основные области применения: деловая сфера; системы обучения; тренажеры; рекламные презентации; производство аудио видеопрограмм; сфера развлечений (компьютерные игры, электронные тренажеры); архивирование и документирование информации. Мультимедиа технологии в дизайне.</p>

Тема 2.	История развития мультимедиа. Развитие мультимедиа технологий в России и за рубежом. Отличительные признаки, преимущества и основные направления развития мультимедиа. Опыт применения мультимедийных продуктов в сфере дизайна.
Тема 3.	Двухмерная графика в мультимедиа. Растровая и векторная графика. Цветовая глубина и разрешающая способность, оптимальная конфигурация дисплея. Программное обеспечение
Тема 4.	Анимация и видео в мультимедиа. Способы создания анимации. Типы анимации. Видео. Цифровое и аналоговое видео. Средства поддержки видео на компьютере. Видеосистема персонального компьютера. Сжатие и восстановление данных. Аппаратные средства видео. Типы цифрового видео. Оборудование для создания видео. Программное обеспечение видео.
Тема 5.	Звук в мультимедиа. Звуковые файлы. Обработка звука и звуковые карты. Параметры звуковых карт. Основные модули и элементы звуковой карты. Характеристики звука. Методы получения (воспроизведения) звука. Способы создания цифрового звука. Типы цифрового звука. Оборудование для создания звука. Основные типы программного обеспечения для обработки звука. Акустические системы, каналы, колонки, примеры реализации. Музыкальные форматы.
Тема 6.	Трехмерная графика и анимация в мультимедиа. Трехмерная графика и анимация. Способы создания анимации. Элементы технологии синтеза 3D-изображений. Программное обеспечение.
Тема 7.	Виртуальная реальность. Понятие, определения и восприятие среды виртуальной реальности. Измерения виртуальной реальности: виды интерактивности, уровни погружения. Передвижение в виртуальном пространстве, позиционные датчики. Способы подачи команд. Звуковая поддержка виртуальной реальности. Интерактивные интеллектуальные игры. Перспективы применения среды виртуальной реальности.
Тема 8.	Программные средства для создания и редактирования элементов мультимедиа. Программные средства для создания и редактирования элементов мультимедиа: текста и гипертекста, графики, звука, трехмерной графики и анимации, видео, интерактивных трехмерных представлений. Инструментальные интегрированные программные среды разработчика мультимедиа продуктов. Обзор программных продуктов, используемых для разработки мультимедиа-приложений. Этапы и технология создания мультимедиа продуктов. Этапы и стадии разработки. Специализированные программы. Авторские программы.
Тема 9.	Мультимедиа продукты в графическом дизайне. Проблемы использования мультимедийных средств в графическом дизайне.
Тема 10.	Основные тенденции и направления развития мультимедиа. Перспективы развития графического дизайна с использованием мультимедиа технологий.

3. СОДЕРЖАНИЕ РАБОТ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

3.1. Распределение аудиторных занятий и самостоятельной работы по разделам дисциплины

Таблица 2.

Семестр	Содержание работы	Виды и формы работы, час				Всего, час	Оценочные средства
		Контактная работа			Самостоятельная работа		
		Лекции	Лабораторные	Практические			
1	Тема 1. Основные понятия мультимедиа, области применения мультимедиа приложений.	2		4	4	10	
	Тема 2. История развития мультимедиа.	2		4	8	14	
	Тема 3. Двухмерная графика в мультимедиа.			24	24	48	
2	Тема 4. Анимация и видео в мультимедиа.	2		20	6	28	
	Тема 5. Звук в мультимедиа.	2		30	8	40	
3	Тема 6. Трехмерная графика и анимация в мультимедиа			34	6	40	
	Тема 7. Виртуальная реальность.			20	8	28	
4	Тема 8. Программные средства для создания и редактирования элементов мультимедиа.			20	6	26	
	Тема 9. Мультимедиа продукты в графическом дизайне.			20	6	26	
	Тема 10. Основные тенденции и направления развития мультимедиа.			14	6	20	
	Итого за 1 семестр контроль: <i>экзамен</i>					36	
	Итого за 2 семестр контроль: <i>зачет</i>				4	4	
	Итого за 3 семестр контроль: <i>зачет</i>				4	4	
	Итого за 4 семестр контроль: <i>экзамен</i>					36	
	Итого по дисциплине	8		155	148	360	

3.2. Другие виды занятий: не предусмотрено

3.3. Мероприятия самостоятельной работы и текущего контроля

3.3.1. Примерный перечень тем курсовых проектов (курсовых работ): не предусмотрено

3.3.2. Примерный перечень тем расчетно-графических работ: не предусмотрено

3.3.3. Примерный перечень тем графических работ: не предусмотрено

3.3.4. Примерный перечень тем рефератов (эссе, творческих работ): не предусмотрено

3.3.5. Примерный перечень тем практических внеаудиторных (домашних) работ: не предусмотрено

3.3.6. Примерная тематика клаузур: не предусмотрено

3.3.7.Примерная тематика контрольных работ: не предусмотрено

4. ПРИМЕНЯЕМЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ОБУЧЕНИЯ

Код раздела. Темы дисциплины	Методы и приемы активного обучения										
	Презентации	Деловая или ролевая игра	Дидактические игры	Кейс-технологии	Портфолио	Работа в команде	Балльно-рейтинговая система	Компьютерное тестирование	Проблемные лекции	Технологии самооценки	Другие методы и приемы (какие)
Тема 1. Основные понятия мультимедиа, области применения мультимедиа приложений.							*				
Тема 2. История развития мультимедиа.							*				
Тема 3. Двухмерная графика в мультимедиа.						*	*				
Тема 4. Анимация и видео в мультимедиа.						*	*				
Тема 5. Звук в мультимедиа.						*	*				
Тема 6. Трехмерная графика и анимация в мультимедиа						*	*				
Тема 7. Виртуальная реальность.						*	*				
Тема 8. Программные средства для создания и редактирования элементов мультимедиа.							*				
Тема 9. Мультимедиа продукты в графическом дизайне.						*	*				
Тема 10. Основные тенденции и направления развития мультимедиа.							*				

5. ПЕРЕЧЕНЬ УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ

ДЛЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

5.1. Основная литература

1. Чепмен Н., Чепмен Д. Цифровые технологии мультимедиа 2-е изд. – М.:Вильямс, 2006. – 624 с.
2. Макарова Т.В. Основы информационных технологий в рекламе [электронный ресурс]/ Макарова Т.В., Ткаченко О.Н., Капустина О.Г.; под ред. Л.М. Дмитриева. – Электронные текстовые данные. – М.: Юнити-Дана, 2012. – 271 с.
3. Майстренко Н.В. Мультимедийные технологии в информационных системах : учебное пособие / Н.В.Майстренко, А.В.Майстренко; Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего профессионального образования «Тамбовский государственный технический университет». – Тамбов : Издательство ФГБОУ ВПО «ТГТУ», 2015. – 82 с. : ил., схем. – Библ. в кн.

5.2. Дополнительная учебная литература, в том числе из фондов библиотеки МГХПА им. С.Г. Строганова:

4. ExcelXP. Практический курс. Версия 2.0. Мультимедийный, интерактивный курс для подготовки профессиональных пользователей электронной таблицы.
5. Дворкович В.П. Цифровые видеоинформационные системы: (теория и практика) / В.П.Дворкович, А.В.Дворкович. – М.: Техносфера, 2012. – 1008 с. – (Мир цифровой обработки). – ISBN 978-5-94836-336-3; То же [Электронный ресурс].
6. Костюченко О.А. Творческое проектирование в мультимедиа : монография / О.А.Костюченко. – М. ; Берлин : Директ-Медиа, 2015. – 208 с.

5.3. РЕСУРСЫ СЕТИ "ИНТЕРНЕТ"

5.3.1. Базы данных и информационные справочные системы:

- Словари и энциклопедии на Академике dic.academic.ru;
- Большая Советская энциклопедия <https://dic.academic.ru/contents.nsf/bse/>
- Современная энциклопедия <https://dic.academic.ru/contents.nsf/enc1p/>
- Большой энциклопедический словарь <https://dic.academic.ru/contents.nsf/enc3p/>
- Художественная энциклопедия https://dic.academic.ru/contents.nsf/enc_pictures/
- Энциклопедия культурологии https://dic.academic.ru/contents.nsf/enc_culture/

5.3.2. Информационные образовательные ресурсы

- Научно-образовательный сетевой журнал «Компьютерная графика и мультимедиа» [электронный ресурс]: <http://cgm.computergraphics.ru/>
- Разработка мультимедийных презентаций [электронный ресурс]: <http://www.weboptima.ru/>
- Сайт «National Art Gallery London» [электронный ресурс]: <http://www.nationalgallery.org.uk/>
- Интернет-журнал по ИТ [Электронный ресурс]
- Режим доступа:<http://www.rsdn.ru>, свободный.2.Интернет-портал образовательных ресурсов по ИТ [Электронный ресурс]
- Режим доступа:<http://www.intuit.ru>, свободный.3.Компьютерная энциклопедия [Электронный ресурс]
- Режим доступа:<http://www.computer-encyclopedia.ru>, свободный.

6. РЕСУРСЫ, НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ

6.1 Информационные технологии

Образовательный процесс осуществляется с применением локальных и распределенных информационных технологий (таблица 4, 5).

Таблица 4

Локальные информационные технологии

№ п/п	Наименование	Доступность для обучающихся
1	Adobe CS6 Design and Web Premium	Доступно в компьютерных классах и в аудиториях для самостоятельной работы МГХПА им. С.Г. Строганова
2	ArchiCAD 19 RUS	
3	Autodesk AutoCAD Architecture 2016 — Русский (Russian)	
4	Autodesk 3ds Max 2014	
5	Autodesk 3ds Max 2016	
6	CorelDRAW(R) Graphics Suite X5	
7	Adobe Creative Suite 6 Master Collection	
8	CINEMA 4D 18.020	
9	Corel DESIGNER Technical Suite X5	
10	CorelDRAW Graphics Suite X6 (64-Bit)	
11	Autodesk 3ds Max Design 2015	
12	Rhinoceros 4.0 SR9	
13	Adobe Creative Cloud для рабочих групп	
14	SolidWorks 2014 x64 Edition SP02	
15	Офисный пакет Microsoft Office	

Таблица 5

Распределенные информационные технологии

Группа	Наименование
Библиотеки и образовательные ресурсы МГХПА им. С.Г. Строганова	Электронная библиотека МГХПА им. С.Г. Строганова https://mghpu.ru/library
	Электронно-библиотечная система (ЭБС) ЛАНЬ https://e.lanbook.com/
	Арт-портал на сайте МГХПА им. С.Г. Строганова art.biblioclub.ru

6.2 Материально-техническое обеспечение дисциплины

Для проведения занятий используется учебная аудитория с соответствующей инфраструктурой.

7. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Для успешного освоения дисциплины следует ознакомиться с содержанием разделов и тем по дисциплине (см. п. 2), следовать технологической карте при выполнении

самостоятельной работы (табл. 3), использовать рекомендованные ресурсы (п. 4) и выполнять требования локальных нормативных актов.

Студент обязан:

знать:

- график учебного процесса по дисциплине (календарный план аудиторных занятий и план-график самостоятельной работы);

- порядок формирования итоговой оценки по дисциплине (преподаватель на первом занятии знакомит студентов с перечисленными организационно-методическими материалами, в том числе со сроками и формами текущего контроля, критериями аттестации в соответствии с рабочей программой дисциплины. Результаты текущего контроля успеваемости фиксируются преподавателями в балльно-рейтинговой ведомости (1-ая и 2-ая рубежные аттестации), но не фиксируются в зачетной книжке обучающегося. Результат промежуточной аттестации фиксируется преподавателями в соответствующей графе ведомости балльно-рейтинговой аттестации. Общий результат текущего контроля, посещаемости занятий и промежуточной аттестации суммируется, общее количество набранных баллов переводится в русскую оценку и проставляется в ведомость БРА, зачетную книжку и сводную ведомость обучающегося;

2) посещать все виды аудиторных занятий (преподаватель контролирует посещение всех видов занятий), вести самостоятельную работу по дисциплине, используя литературу, рекомендованную в рабочей программе дисциплины и преподавателем (преподаватель передает список рекомендуемой литературы студентам);

3) готовиться и активно участвовать в аудиторных занятиях, используя рекомендованную литературу и методические материалы;

4) своевременно и качественно выполнять все виды аудиторных и самостоятельных работ, предусмотренных графиком учебного процесса по дисциплине (преподаватель ведет непрерывный мониторинг учебной деятельности студентов);

5) в случае возникновения задолженностей по текущему контролю (рубежная аттестация), передача осуществляется по направлению деканата до начала следующей рубежной аттестации. К обучающимся, имеющим задолженность по рубежной аттестации по неуважительной причине, могут быть применены меры дисциплинарного взыскания. Неудовлетворительный результат промежуточной аттестации по дисциплине является академической задолженностью.

7.1. Методические рекомендации по изучению дисциплины

Студентам необходимо ознакомиться:

– с содержанием рабочей программы дисциплины (далее – РПД), с целями дисциплины, методическими разработками по данной дисциплине, имеющимися на образовательном портале и сайте кафедры, с графиком консультаций преподавателей данной кафедры.

Советы по планированию и организации времени, необходимого на изучение дисциплины. Рекомендуемое распределение времени на изучение дисциплины указано в разделе «Структура и содержание дисциплины».

«Сценарий» изучения дисциплины. «Сценарий» изучения дисциплины студентом подразумевает выполнение им следующих действий:

Ознакомление с целями и задачами дисциплины.

Ознакомление с требованиями к знаниям и навыкам студента.

Первичное ознакомление с разделами и темами дисциплины.

Ознакомление с распределением времени на изучение дисциплины.

Ознакомление со списками рекомендуемой основной и дополнительной литературы по дисциплине.

Углублённое ознакомление с разделами и темами дисциплины.

Предварительный охват на основе рекомендуемой литературы круга вопросов, актуальных для конкретного занятия.

Самостоятельная проработка основного круга вопросов как каждого последующего, так и каждого предыдущего занятия в свободное время между занятиями по дисциплине.

Присутствие и творческое участие на лекционных и практических занятиях.

10. Выполнение требований планового текущего и итогового контроля.

11. Уточнение возникающих вопросов на консультации по дисциплине.

12. Непосредственная подготовка к зачету (экзамену) по дисциплине на основе выданных преподавателем вопросов.

7.2. Рекомендации по подготовке к лекционным занятиям (теоретический курс)

Студентам необходимо:

перед каждой лекцией просматривать рабочую программу дисциплины, что позволит сэкономить время на записывание темы лекции, ее основных вопросов, рекомендуемой литературы;

перед очередной лекцией необходимо просмотреть по конспекту материал предыдущей лекции. При затруднениях в восприятии материала следует обратиться к основным литературным источникам, если разобраться в материале опять не удалось, то обратиться к лектору (по графику его консультаций) или к преподавателю на практических занятиях.

7.3. Рекомендации по подготовке к практическим (семинарским) занятиям

Студентам следует:

приносить с собой рекомендованную преподавателем литературу к конкретному занятию;

до очередного практического занятия по рекомендованным литературным источникам проработать теоретический материал, соответствующий теме занятия;

при подготовке к практическим занятиям следует обязательно использовать не только лекции, учебную литературу, но и нормативно-правовые акты и материалы правоприменительной практики;

теоретический материал следует соотносить с правовыми нормами, так как в них могут быть внесены изменения, дополнения, которые не всегда отражены в учебной литературе;

в начале занятий задать преподавателю вопросы по материалу, вызвавшему затруднения в его понимании и освоении при решении задач, заданных для самостоятельного решения;

в ходе семинара давать конкретные, четкие ответы по существу вопросов;

на занятии доводить каждую задачу до окончательного решения, демонстрировать понимание проведенных расчетов (анализов, ситуаций), в случае затруднений обращаться к преподавателю.

7.4. Методические рекомендации по выполнению различных форм самостоятельных домашних заданий

Самостоятельная работа студентов включает в себя выполнение различного рода заданий, которые ориентированы на более глубокое усвоение материала изучаемой дисциплины. По каждой теме учебной дисциплины студентам предлагается перечень заданий для самостоятельной работы.

К выполнению заданий для самостоятельной работы предъявляются следующие требования: задания должны исполняться самостоятельно и представляться в установленный срок, а также соответствовать установленным требованиям по оформлению.

Студентам следует:

руководствоваться графиком самостоятельной работы, определенным РПД;

выполнять все плановые задания, выдаваемые преподавателем для самостоятельного выполнения, и разбирать на семинарах и консультациях неясные вопросы;

при подготовке к промежуточной аттестации параллельно прорабатывать соответствующие теоретические и практические разделы дисциплины, фиксируя неясные моменты для их обсуждения на плановой консультации.

8. ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДОСТУПНОСТИ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ ОБУЧАЮЩИМИСЯ С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ

Условия организации и содержание обучения и контроля знаний инвалидов и обучающихся с ОВЗ определяются программой дисциплины, адаптированной при необходимости для обучения указанных обучающихся.

Организация обучения, текущей и промежуточной аттестации студентов-инвалидов и студентов с ОВЗ осуществляется с учетом особенностей психофизического развития, индивидуальных возможностей и состояния здоровья таких обучающихся. Исходя из психофизического развития и состояния здоровья студентов-инвалидов и студентов с ОВЗ, организуются занятия совместно с другими обучающимися в общих группах, используя социально-активные и рефлексивные методы обучения создания комфортного психологического климата в студенческой группе или, при соответствующем заявлении такого обучающегося, по индивидуальной программе, которая является модифицированным вариантом основной рабочей программы дисциплины. При этом содержание программы дисциплины не изменяется. Изменяются, как правило, формы обучения и контроля знаний, образовательные технологии и учебно-методические материалы.

Обучение студентов-инвалидов и студентов с ОВЗ также может осуществляться индивидуально и/или с применением элементов электронного обучения. Электронное обучение обеспечивает возможность коммуникаций с преподавателем, а также с другими обучаемыми посредством вебинаров (например, с использованием программы Skype), что способствует сплочению группы, направляет учебную группу на совместную работу, обсуждение, принятие группового решения. В образовательном процессе для повышения уровня восприятия и переработки учебной информации студентов-инвалидов и студентов с ОВЗ применяются мультимедийные и специализированные технические средства приема-передачи учебной информации в доступных формах для обучающихся с различными нарушениями, обеспечивается выпуск альтернативных форматов печатных материалов (крупный шрифт), электронных образовательных ресурсов в формах, адаптированных к ограничениям здоровья обучающихся, наличие необходимого материально-технического оснащения, например, подбор и разработка учебных материалов производится преподавателем с учетом того, чтобы обучающиеся с нарушениями слуха получали информацию визуально.

Для осуществления процедур текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся инвалидов и лиц с ОВЗ фонд оценочных средств по дисциплине, позволяющий оценить достижение ими результатов обучения и уровень сформированности компетенций, предусмотренных учебным планом и рабочей программой дисциплины, адаптируется для обучающихся инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья с учетом индивидуальных психофизиологических особенностей (устно, письменно на бумаге, письменно на компьютере, в форме тестирования и т.п.). При необходимости обучающимся предоставляется дополнительное время для подготовки ответа при прохождении всех видов аттестации.

Особые условия предоставляются обучающиеся с ограниченными возможностями здоровья на основании заявления, содержащего сведения о необходимости создания соответствующих специальных условий.