

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования
"Казанский (Приволжский) федеральный университет"
Институт дизайна и пространственных искусств



УТВЕРЖДАЮ

Проректор по образовательной деятельности КФУ

Проф. Д.А. Гаюровский

ДЕПАРТАМЕНТ
ОБРАЗОВАНИЯ
(ДО КФУ)

_____» _____ 20__ г.

подписано электронно-цифровой подписью

Программа дисциплины

Технология анимации

Направление подготовки: 54.04.01 - Дизайн

Профиль подготовки: UX / UI и инструменты цифрового дизайна

Квалификация выпускника: магистр

Форма обучения: очное

Язык обучения: русский

Год начала обучения по образовательной программе: 2025

Содержание

1. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения ОПОП ВО
2. Место дисциплины (модуля) в структуре ОПОП ВО
3. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся
4. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий
 - 4.1. Структура и тематический план контактной и самостоятельной работы по дисциплине (модулю)
 - 4.2. Содержание дисциплины (модуля)
5. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю)
6. Фонд оценочных средств по дисциплине (модулю)
7. Перечень литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)
8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", необходимых для освоения дисциплины (модуля)
9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)
10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости)
11. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)
12. Средства адаптации преподавания дисциплины (модуля) к потребностям обучающихся инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья
13. Приложение №1. Фонд оценочных средств
14. Приложение №2. Перечень литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)
15. Приложение №3. Перечень информационных технологий, используемых для освоения дисциплины (модуля), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем

Программу дисциплины разработал(а)(и): старший преподаватель, б/с Хуснутдинов А.Н. (Кафедра архитектуры и медиаискусства, Институт дизайна и пространственных искусств), ANKhusnutdinov@kpfu.ru

1. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения ОПОП ВО

Обучающийся, освоивший дисциплину (модуль), должен обладать следующими компетенциями:

Шифр компетенции	Расшифровка приобретаемой компетенции
ПК-4	Способен разрабатывать проектные решения с применением современных методов, с учетом и обоснованием технологических, конструктивных, материальных характеристик, с совершенствованием экологических, композиционно-художественных, технологических и других качеств объекта или среды
ПК-6	Способен профессионально представлять и обосновывать результаты научно-исследовательских разработок в виде концептуальных моделей, основанных на междисциплинарных исследованиях, определять возможности их внедрения в профессиональную деятельность

Обучающийся, освоивший дисциплину (модуль):

Должен знать:

- профессиональная терминология в области дизайна;
- основы компьютерной графики;
- компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в анимационном кино;
- профессиональную терминологию в области дизайна мультимедиа;
- нормативные документы в области качества объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации мультимедиа;
- основные понятия и методы Flash-анимации и компьютерной профессиональной графики;
- технологии растровой и векторной графики;
- виды графических редакторов;
- сведения об базовых элементах мультимедиа, комплекс требований к характеристикам аппаратных и инструментальных средств мультимедиа; этапы разработки проекта мультимедиа;
- инструментальные средства авторских систем мультимедиа;
- ключевые понятия, факты.

Должен уметь:

- разрабатывать художественно-технические решения для производства визуального эффекта под конкретную задачу проекта в анимационном кино и компьютерной графике;
- использовать программное обеспечение для разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике;
- применять показатели и средства контроля качества воспроизведения объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации для авторского надзора за их изготовлением в производстве;
- использовать технологии мультимедиа для создания, обработки и компоновки стандартных форматов файлов текстовой, графической, звуковой, видео информации;
- использовать методы анимации;
- демонстрировать креативность мышления;
- грамотно ориентироваться в выборе средств реализации проектных решений;
- ориентироваться в терминах и определениях.
- применять графические и компьютерные методы для решения профессиональных задач.

Должен владеть:

- навыками подбора примеров (референсов) и постановка задач специалистам по работе над визуальным эффектом в анимационном кино и компьютерной графике;

- навыками разработки дизайн-макета объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации в анимационном кино;
- навыками проверки качества изготовления проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации по выбранным показателям;
- технологиями мультимедиа для создания, обработки и компоновки стандартных форматов файлов текстовой, графической, звуковой, видео информации;
- методами анимации;
- умением демонстрировать креативность мышления;
- способностью грамотно ориентироваться в выборе средств реализации проектных решений;
- умением ориентироваться в терминах и определениях.
- навыками применять графические и компьютерные методы для решения профессиональных задач.

Должен демонстрировать способность и готовность:

- применять теоретические знания на практике.

2. Место дисциплины (модуля) в структуре ОПОП ВО

Данная дисциплина (модуль) включена в раздел "Б1.В.ДВ.02.01 Дисциплины (модули)" основной профессиональной образовательной программы 54.04.01 "Дизайн (UX / UI и инструменты цифрового дизайна)" и относится к дисциплинам по выбору части ОПОП ВО, формируемой участниками образовательных отношений.

Осваивается на 1 курсе в 2 семестре.

3. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачетных(ые) единиц(ы) на 144 часа(ов).

Контактная работа - 37 часа(ов), в том числе лекции - 4 часа(ов), практические занятия - 32 часа(ов), лабораторные работы - 0 часа(ов), контроль самостоятельной работы - 1 часа(ов).

Самостоятельная работа - 107 часа(ов).

Контроль (зачёт / экзамен) - 0 часа(ов).

Форма промежуточного контроля дисциплины: зачет во 2 семестре.

4. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий

4.1 Структура и тематический план контактной и самостоятельной работы по дисциплине (модулю)

N	Разделы дисциплины / модуля	Се- местр	Виды и часы контактной работы, их трудоемкость (в часах)						Само- стоя- тель- ная ра- бота
			Лекции, всего	Лекции в эл. форме	Практи- ческие занятия, всего	Практи- ческие в эл. форме	Лабора- торные работы, всего	Лабора- торные в эл. форме	
1.	Тема 1. Основы работы с Adobe After Effects.	2	1	0	8	0	0	0	26
2.	Тема 2. Приемы выразительной анимации.	2	1	0	8	0	0	0	27
3.	Тема 3. Типографика, инфографика в анимации.	2	1	0	8	0	0	0	27
4.	Тема 4. Персонажная анимация, трехмерные слои.	2	1	0	8	0	0	0	27
	Итого		4	0	32	0	0	0	107

4.2 Содержание дисциплины (модуля)

Тема 1. Основы работы с Adobe After Effects.

Знакомство с интерфейсом и инструментами. Основные меню, создание, персонализация и сохранение рабочего пространства. Рабочая область. Создание новых файлов, форматы, требования, подходы. Основные разделы: слои, композиции и пре-композиции. Настройки композиции. Работа с панелью таймлайн. Ключи: создание, редактирование. Горячие клавиши. Типы слоев: пустые слои, текстовые, шейповые слои, слой заливки, корректирующие слои. Особенности типов слоев и редактирование отображения слоев. Анимационный путь. Правила работы с проектом. Импорт слоев из других программ. Создание атмосферной анимации на основе готовой иллюстрации. Понятие anchor point. Плагины Motion Tools и Overlord. Понятие дочерних и родительских слоев. Установление зависимостей в проекте.

Тема 2. Приемы выразительной анимации.

Двенадцать правил Диснея. Понятие интерполяции. Работа с анимационными кривыми - тайминг и изинг (easy in, easy out, ease ease, flat). Создание характера анимационного элемента через анимационные кривые. Выравнивание и распределение слоев. Сетки и направляющие, привязки к ним. Введение в язык expression. За цикливание движения (разновидности loopOut). Работа с масками. Time remapping. Инструмент Puppet tool. Создание анимации ветра и движения. Стил, цвет и фактуры. Современные тенденции работы с цветом и библиотеки и сервисы подбора цвета (Material Design 2, Adobe Khuler). Цветовой тон, насыщенность и светлота. Разные системы работы с цветом. Философия цвета. Установка цветовой гаммы для проекта. Применение эффектов для реализации креативных идей. Способы добавления фактур (шумы, тени). Использование звуковой дорожки для эффектной анимации.

Тема 3. Типографика, инфографика в анимации.

Понятие шрифта, правила подбора шрифта. Правила работы со шрифтовыми композициями. Понятия: кегль, гарнитура, начертание, интерлиньяж, кернинг, трекинг, глиф. Рекомендуемые и популярные шрифты. Особенности анимированной типографики. Области применения. Анимация леттеринга. Создание кинетического шрифтового плаката при помощи эффектов. Инфографика как инструмент визуализации информации. Правила создания инфографики (историческая справка и основные рекомендации). История становления инфографики, краткая историческая справка. Столбиковые, круговые и линейные диаграммы. Анимация инфографики при помощи языка expression и эффектов. Оптимизация проекта для работы в команде. Создание пресета для заказчика или для распространения проектов на стоках.

Тема 4. Персонажная анимация, трехмерные слои.

Анимация персонажа при помощи инструмента Puppet Tool. Работа с векторными файлами. Опорные точки в анимации. Использование плагинов для анимации сложных персонажей (Duik, Rubberhose). Понятие инверсированной кинематики. Риггинг персонажа. Анимация цикла походки. Анимация поворота головы персонажа. Обзор плагина Joysticks'n'Sliders. Трехмерные слои Понятие трехмерных слоев. Работа с камерой. Настройки камеры. Анимация камеры. Работа с растровыми изображениями для создания "оживших фотографий". Источники света в трёхмерном пространстве. Анимация псевдотрёхмерной сцены. Создание ролика с плоскими тенями.

5. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю)

Самостоятельная работа обучающихся выполняется по заданию и при методическом руководстве преподавателя, но без его непосредственного участия. Самостоятельная работа подразделяется на самостоятельную работу на аудиторных занятиях и на внеаудиторную самостоятельную работу. Самостоятельная работа обучающихся включает как полностью самостоятельное освоение отдельных тем (разделов) дисциплины, так и проработку тем (разделов), осваиваемых во время аудиторной работы. Во время самостоятельной работы обучающиеся читают и конспектируют учебную, научную и справочную литературу, выполняют задания, направленные на закрепление знаний и отработку умений и навыков, готовятся к текущему и промежуточному контролю по дисциплине.

Организация самостоятельной работы обучающихся регламентируется нормативными документами, учебно-методической литературой и электронными образовательными ресурсами, включая:

Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным программам высшего образования - программам бакалавриата, программам специалитета, программам магистратуры (утвержден приказом Министерства науки и высшего образования Российской Федерации от 6 апреля 2021 года №245)

Письмо Министерства образования Российской Федерации №14-55-99бин/15 от 27 ноября 2002 г. "Об активизации самостоятельной работы студентов высших учебных заведений"

Устав федерального государственного автономного образовательного учреждения "Казанский (Приволжский) федеральный университет"

Правила внутреннего распорядка федерального государственного автономного образовательного учреждения высшего профессионального образования "Казанский (Приволжский) федеральный университет"

Локальные нормативные акты Казанского (Приволжского) федерального университета

6. Фонд оценочных средств по дисциплине (модулю)

Фонд оценочных средств по дисциплине (модулю) включает оценочные материалы, направленные на проверку освоения компетенций, в том числе знаний, умений и навыков. Фонд оценочных средств включает оценочные средства текущего контроля и оценочные средства промежуточной аттестации.

В фонде оценочных средств содержится следующая информация:

- соответствие компетенций планируемым результатам обучения по дисциплине (модулю);
- критерии оценивания сформированности компетенций;
- механизм формирования оценки по дисциплине (модулю);
- описание порядка применения и процедуры оценивания для каждого оценочного средства;
- критерии оценивания для каждого оценочного средства;
- содержание оценочных средств, включая требования, предъявляемые к действиям обучающихся, демонстрируемым результатам, задания различных типов.

Фонд оценочных средств по дисциплине находится в Приложении 1 к программе дисциплины (модулю).

7. Перечень литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)

Освоение дисциплины (модуля) предполагает изучение основной и дополнительной учебной литературы. Литература может быть доступна обучающимся в одном из двух вариантов (либо в обоих из них):

- в электронном виде - через электронные библиотечные системы на основании заключенных КФУ договоров с правообладателями;
- в печатном виде - в Научной библиотеке им. Н.И. Лобачевского. Обучающиеся получают учебную литературу на абонементе по читательским билетам в соответствии с правилами пользования Научной библиотекой.

Электронные издания доступны дистанционно из любой точки при введении обучающимся своего логина и пароля от личного кабинета в системе "Электронный университет". При использовании печатных изданий библиотечный фонд должен быть укомплектован ими из расчета не менее 0,5 экземпляра (для обучающихся по ФГОС 3++ - не менее 0,25 экземпляра) каждого из изданий основной литературы и не менее 0,25 экземпляра дополнительной литературы на каждого обучающегося из числа лиц, одновременно осваивающих данную дисциплину.

Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля), находится в Приложении 2 к рабочей программе дисциплины. Он подлежит обновлению при изменении условий договоров КФУ с правообладателями электронных изданий и при изменении комплектования фондов Научной библиотеки КФУ.

8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", необходимых для освоения дисциплины (модуля)

Из истории анимации и мультимедиа - <https://cyberleninka.ru/article/n/iz-istorii-animatsii-i-multimedia>

Мультимедийные технологии - <http://college-balabanovo.ru/Student/Bibl/Diz/JukMultimedia.pdf>

Тайминг в анимации - https://www.studmed.ru/view/uayteker-g-halas-d-tayming-v-animacii_5182788d3ee.html

9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)

Вид работ	Методические рекомендации
лекции	Лекция. Основное предназначение лекции: помощь в освоении фундаментальных аспектов; упрощение процесса понимания научно-популярных проблем; распространение сведений о новых достижениях современной науки. Функции лекционной подачи материала: информационная (сообщает нужные сведения); стимулирующая (вызывает интерес к предмету сообщения); воспитательная; развивающая (оценивает различные явления, активизирует умственную деятельность); ориентирующая (помогает составить представление о проблематике, литературных источниках); поясняющая (формирует базу научных понятий); убеждающая (подтверждает, приводит доказательства). Нередко лекции являются единственно возможным способом обучения, например, если отсутствуют учебники по предмету. Лекция позволяет раскрыть основные понятия и проблематику изучаемой области науки, дать учащимся представление о сути предмета, продемонстрировать взаимосвязь с другими смежными дисциплинами.
практические занятия	Практические занятия включают в себя рассмотрение основных положений с их применением к анализу конкретных ситуаций. Для подготовки к практическим занятиям необходимо прорабатывать материал по лекциям и электронным источникам. Рекомендуется активно отвечать на вопросы преподавателя, участвовать в обсуждении, при ответе не читать по бумаге, а говорить по памяти.
самостоятельная работа	Для лучшего освоения материала в процессе проведения семинарских занятий рекомендуются такие интерактивные формы, как подготовка студентами рефератов, докладов в форме презентаций и обсуждение вопросов в форме круглого стола, а также проведение семинара в форме решения проблемной ситуации. Это требует от студента уделять достаточно много времени самостоятельному изучению дополнительной литературы, интернет-ресурсов, докладов и статистики.

Вид работ	Методические рекомендации
зачет	Зачёт представляет собой форму итогового контроля теоретических знаний, практических умений и навыков, усвоенных студентом в ходе изучения дисциплины. При подготовке к зачёту студенту следует повторить лекционный материал по курсу, прорешать задачи из домашних заданий и практических занятий, подготовиться к тестированию, просмотреть материал из основной и дополнительной рекомендуемой литературы. Целесообразно учесть ошибки и недочеты, допущенные при выполнении контрольных работ.

10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости)

Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем, представлен в Приложении 3 к рабочей программе дисциплины (модуля).

11. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)

Материально-техническое обеспечение образовательного процесса по дисциплине (модулю) включает в себя следующие компоненты:

Помещения для самостоятельной работы обучающихся, укомплектованные специализированной мебелью (столы и стулья) и оснащенные компьютерной техникой с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду КФУ.

Учебные аудитории для контактной работы с преподавателем, укомплектованные специализированной мебелью (столы и стулья).

Компьютер и принтер для распечатки раздаточных материалов.

Мультимедийная аудитория.

Компьютерный класс.

12. Средства адаптации преподавания дисциплины к потребностям обучающихся инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья

При необходимости в образовательном процессе применяются следующие методы и технологии, облегчающие восприятие информации обучающимися инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья:

- создание текстовой версии любого нетекстового контента для его возможного преобразования в альтернативные формы, удобные для различных пользователей;
- создание контента, который можно представить в различных видах без потери данных или структуры, предусмотреть возможность масштабирования текста и изображений без потери качества, предусмотреть доступность управления контентом с клавиатуры;
- создание возможностей для обучающихся воспринимать одну и ту же информацию из разных источников - например, так, чтобы лица с нарушениями слуха получали информацию визуально, с нарушениями зрения - аудиально;
- применение программных средств, обеспечивающих возможность освоения навыков и умений, формируемых дисциплиной, за счёт альтернативных способов, в том числе виртуальных лабораторий и симуляционных технологий;
- применение дистанционных образовательных технологий для передачи информации, организации различных форм интерактивной контактной работы обучающегося с преподавателем, в том числе вебинаров, которые могут быть использованы для проведения виртуальных лекций с возможностью взаимодействия всех участников дистанционного обучения, проведения семинаров, выступления с докладами и защиты выполненных работ, проведения тренингов, организации коллективной работы;
- применение дистанционных образовательных технологий для организации форм текущего и промежуточного контроля;
- увеличение продолжительности сдачи обучающимся инвалидом или лицом с ограниченными возможностями здоровья форм промежуточной аттестации по отношению к установленной продолжительности их сдачи;
- продолжительности сдачи зачёта или экзамена, проводимого в письменной форме, - не более чем на 90 минут;
- продолжительности подготовки обучающегося к ответу на зачёте или экзамене, проводимом в устной форме, - не более чем на 20 минут;
- продолжительности выступления обучающегося при защите курсовой работы - не более чем на 15 минут.

Программа составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВО и учебным планом по направлению 54.04.01 "Дизайн" и магистерской программе "UX / UI и инструменты цифрового дизайна".

Перечень литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)

Направление подготовки: 54.04.01 - Дизайн

Профиль подготовки: UX / UI и инструменты цифрового дизайна

Квалификация выпускника: магистр

Форма обучения: очное

Язык обучения: русский

Год начала обучения по образовательной программе: 2025

Основная литература:

1. Тараторин, Е. В. Анимация историко-культурных объектов: учебное пособие / Е. В. Тараторин, Е. В. Курапина. - 2-е, стер. - Санкт-Петербург : Планета музыки, 2021. - 472 с. - ISBN 978-5-8114-7153-9. - Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. - URL: <https://e.lanbook.com/book/157420> (дата обращения: 19.02.2025). - Режим доступа: для авториз. пользователей.
2. Диков, А. В. Клиентские технологии веб-дизайна. HTML5 и CSS3 / А. В. Диков. - 2-е изд., стер. - Санкт-Петербург : Лань, 2023. - 188 с. - ISBN 978-5-507-46740-2. - Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. - URL: <https://e.lanbook.com/book/318443> (дата обращения: 19.02.2025). - Режим доступа: для авториз. пользователей.
3. Цифровая школа: специализированное программное обеспечение в предметной учебной деятельности : учебно-методическое пособие / К. А. Киричек, О. В. Пелих, А. С. Редванов, О. Х. Шаяхметов. - Ставрополь : СГПИ, 2020. - 102 с. - ISBN 978-5-6045174-8-2. - Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. - URL: <https://e.lanbook.com/book/193076> (дата обращения: 19.02.2025). - Режим доступа: для авториз. пользователей.

Дополнительная литература:

1. Кириллова, Н. Б. Аудиовизуальное творчество : учебное пособие / Н. Б. Кириллова. - Екатеринбург : УрГПУ, 2021. - 145 с. - ISBN 978-5-7186-1783-2. - Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. - URL: <https://e.lanbook.com/book/254075> (дата обращения: 19.02.2025). - Режим доступа: для авториз. пользователей.
2. Халфакри, Г. BBC micro bit. Официальное руководство пользователя : руководство / Г. Халфакри ; перевод с английского М. А. Райтман. - Москва : ДМК Пресс, 2020. - 308 с. - ISBN 978-5-97060-750-3. - Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. - URL: <https://e.lanbook.com/book/131677> (дата обращения: 19.02.2025). - Режим доступа: для авториз. пользователей.
3. Куркова, Н. С. Аудиовизуальные технологии. Реклама: практикум для студентов, обучающихся по направлению подготовки 51.03.02 'Народная художественная культура', профиль 'Руководство студией кино-, фото- и видеотворчества' : учебное пособие / Н. С. Куркова ; составитель Н. С. Куркова. - Кемерово : КемГИК, 2020. - 128 с. - ISBN 978-5-8154-0571-4. - Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. - URL: <https://e.lanbook.com/book/250667> (дата обращения: 19.02.2025). - Режим доступа: для авториз. пользователей.

Перечень информационных технологий, используемых для освоения дисциплины (модуля), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем

Направление подготовки: 54.04.01 - Дизайн

Профиль подготовки: UX / UI и инструменты цифрового дизайна

Квалификация выпускника: магистр

Форма обучения: очное

Язык обучения: русский

Год начала обучения по образовательной программе: 2025

Освоение дисциплины (модуля) предполагает использование следующего программного обеспечения и информационно-справочных систем:

Операционная система Microsoft Windows 7 Профессиональная или Windows XP (Volume License)

Пакет офисного программного обеспечения Microsoft Office 365 или Microsoft Office Professional plus 2010

Браузер Mozilla Firefox

Браузер Google Chrome

Adobe Reader XI или Adobe Acrobat Reader DC

Kaspersky Endpoint Security для Windows

Учебно-методическая литература для данной дисциплины имеется в наличии в электронно-библиотечной системе "ZNANIUM.COM", доступ к которой предоставлен обучающимся. ЭБС "ZNANIUM.COM" содержит произведения крупнейших российских учёных, руководителей государственных органов, преподавателей ведущих вузов страны, высококвалифицированных специалистов в различных сферах бизнеса. Фонд библиотеки сформирован с учетом всех изменений образовательных стандартов и включает учебники, учебные пособия, учебно-методические комплексы, монографии, авторефераты, диссертации, энциклопедии, словари и справочники, законодательно-нормативные документы, специальные периодические издания и издания, выпускаемые издательствами вузов. В настоящее время ЭБС ZNANIUM.COM соответствует всем требованиям федеральных государственных образовательных стандартов высшего образования (ФГОС ВО) нового поколения.

Учебно-методическая литература для данной дисциплины имеется в наличии в электронно-библиотечной системе Издательства "Лань", доступ к которой предоставлен обучающимся. ЭБС Издательства "Лань" включает в себя электронные версии книг издательства "Лань" и других ведущих издательств учебной литературы, а также электронные версии периодических изданий по естественным, техническим и гуманитарным наукам. ЭБС Издательства "Лань" обеспечивает доступ к научной, учебной литературе и научным периодическим изданиям по максимальному количеству профильных направлений с соблюдением всех авторских и смежных прав.

Учебно-методическая литература для данной дисциплины имеется в наличии в электронно-библиотечной системе "Консультант студента", доступ к которой предоставлен обучающимся. Многопрофильный образовательный ресурс "Консультант студента" является электронной библиотечной системой (ЭБС), предоставляющей доступ через сеть Интернет к учебной литературе и дополнительным материалам, приобретенным на основании прямых договоров с правообладателями. Полностью соответствует требованиям федеральных государственных образовательных стандартов высшего образования к комплектованию библиотек, в том числе электронных, в части формирования фондов основной и дополнительной литературы.