

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

Б1.В.10
(индекс дисциплины)

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Информационные технологии для создания контента

(наименование дисциплины)

по направлению подготовки
38.03.02 Менеджмент

направленность (профиль)
Предпринимательство

Форма обучения: очно-заочная

Год набора: 2020

Общая трудоемкость: 5 ЗЕ

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр	9	Итого
Форма контроля	экзамен	
Вид занятий		
Лекции	-	-
Лабораторные		
Практические	8	8
Руководство: курсовые работы (проекты) / РГР		
Промежуточная аттестация	0,35	0,35
Контактная работа	8,35	8,35
Самостоятельная работа	163	163
Контроль	8,65	8,65
Итого	180	180

Рабочую программу составил(и):

Доцент, к.п.н, Л.Л. Кифа

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

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

Рецензирование рабочей программы дисциплины:



Отсутствует



Рецензент

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

Рабочая программа дисциплины составлена на основании ФГОС ВО и учебного плана направления подготовки 38.03.02 Менеджмент

Срок действия рабочей программы дисциплины до «31» августа 2025 г.

УТВЕРЖДЕНО

На заседании департамента предпринимательства

(протокол заседания № 1 от «28» августа 2020 г.).

1. Цель освоения дисциплины

Цель освоения дисциплины – формирование у обучающихся знаний и навыков, необходимых для решения теоретических и практических вопросов оформления своей бизнес-идеи и формированию навыков работы с изображениями, видео и аудио контентом

2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплины и практики, на освоении которых базируется данная дисциплина: Управление личной эффективностью, Комплекс маркетинга, Управление продажами

Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины необходимо как предшествующее: Кадровая политика, Цифровой маркетинг

3. Планируемые результаты обучения

Формируемые и контролируемые компетенции (код и наименование)	Индикаторы достижения компетенций (код и наименование)	Планируемые результаты обучения
ПК-1 Способен формулировать содержание проекта, описывать процессы, подготавливать организационные и распорядительные документы, привлекать и эффективно использовать необходимые ресурсы, выстраивать долгосрочную стратегию управления, развития и продвижения проекта, в том числе, с использованием современных информационных технологий	ПК-1.8 Разрабатывает аудио и видео контент для рекламных проектов в соответствии с требованиями технического задания на базе современных специализированных инструментальных средств ПК-1.9 Подготавливает техническое задание и сопроводительную документацию, необходимую для рекламного проекта различной направленности	Знать: стандарты, методы и современные инструментальные средства работы с изображениями, видео и аудио контентом, а также требования к документации рекламного проекта.
		Уметь: разрабатывать контент рекламных проектов в соответствии с требованиями на базе современных специализированных инструментальных средств, а также разрабатывать техническое задание и сопроводительную документацию по рекламным проектам и содержанию контента
		Владеть: навыками применения современных информационно-коммуникационных технологий для разработки контента рекламных проектов с учетом основных требований информационной безопасности, а также подготовки сопроводительной документации, необходимой для разработки рекламного контента различной направленности

4. Структура и содержание дисциплины

Модуль (раздел) Использование экономических	Вид учебной работы	Наименование тем занятий (учебной работы)	Семестр	Объем, ч.	Баллы	Интерактив, ч.	Формы текущего контроля (наименование оценочного средства)
Модуль 1 Графика в среде Adobe Photoshop	ПР 1	Растровая и векторная графика. Демонстрация возможностей, элементы интерфейса Adobe Photoshop. Базовые операции Adobe Photoshop	9	2	-	-	Задания, проверяемые вручную 1
	СР 1			55			
Модуль 2 Графика в среде 3D Studio MAX	ПР 2	Методы создания анимации в программе трехмерной графики 3DS MAX. Трехмерные объекты в программе трехмерной графики 3DS MAX. Создание 3d объектов при помощи NURBS моделирования. Глобальное освещение в vRay	9	2	-	-	Задания, проверяемые вручную 2
	СР 2		9	55	-	-	
Модуль 3 Использование видеографических редакторов	ПР 3	Использование мультимедийных объектов в презентациях и видео проектах	9	2	-	-	Задания, проверяемые вручную 3
	СР 3	Обработка видеоинформации. Создание клипов, слайд-фильмов, рекламных видеороликов	9	53			
	ПР 4	Работа с видеоредакторами.	9	2			
Промежуточная аттестация			9	0,35	-	-	Вопросы к экзамену
Контроль			9	8,65	-	-	
Итого:				180	-		

5. Образовательные технологии

С целью формирования компетенций у студентов в учебном процессе используется: технология традиционного обучения с применением ДОТ

6. Методические указания по освоению дисциплины

Изучение дисциплины предусматривает проведение практических занятий, самостоятельное изучение специальной литературы по вопросам программы, заданий из соответствующего практикума.

Виды самостоятельной работы студентов:

1. повторение пройденного учебного материала, чтение рекомендованной литературы;
2. подготовка к практическим занятиям;
3. работа с электронными источниками;
4. подготовка к сдаче экзамена.

Изучение теоретического материала определяется рабочей учебной программой дисциплины, включенными в нее календарным планом изучения дисциплины и перечнем литературы; рекомендуется при подготовке к занятиям повторить материал предшествующих тем рабочего учебного плана, а также материал предшествующих учебных дисциплин, который служит базой изучаемого раздела данной дисциплины.

При подготовке к практическому занятию необходимо изучить материалы задания, рекомендованную литературу. Изученный материал следует проанализировать в соответствии с планом занятия, затем проверить степень усвоения содержания вопросов.

При подготовке к экзамену следует руководствоваться перечнем вопросов для подготовки к итоговому контролю по курсу. При этом необходимо уяснить суть основных понятий дисциплины.

Самостоятельная работа студентов, прежде всего, заключается в изучении литературы, дополняющей материал, излагаемый преподавателем. Необходимо овладеть навыками библиографического поиска, в том числе в сетевых Интернет-ресурсах, научиться сопоставлять различные точки зрения и определять методы исследований.

Предполагается, что, прослушав вступительное слово к практическому заданию, студент должен ознакомиться с рекомендованной литературой из основного списка, затем обратиться к источникам, указанным в библиографических списках изученных книг, осуществить поиск и критическую оценку материала на сайтах Интернет, собрать необходимую информацию.

7. Оценочные средства

7.1. Паспорт оценочных средств

Семестр	Код контролируемой компетенции (или ее части)	Наименование оценочного средства
9	ПК-1	Тестирование Задания 1, 2, 3, проверяемые вручную Вопросы к экзамену

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

7.2.1. Типовые практические работы

Практическая работа 1

Задания:

Изучить базовые операции Adobe Photoshop: при редактировании изображений, инструменты выделения и рисования. Используя исходные графические материалы, предложенные преподавателем, изучить следующие графические инструменты:

1. Магнитное лассо
2. Волшебная палочка
3. Магнитное и многоугольное лассо
4. Изучить фильтры

Критерии оценки:

«отлично» - студент выполнил методические указания в полном объеме, отчет без замечаний, ответы содержательные и полные, применён творческий подход к выполнению задания;

«хорошо» - студент выполнял методические указания в полном объеме, но есть замечания по отчёту;

«удовлетворительно» - студент выполнил методические указания не в полном объеме, есть замечания по отчёту;

«неудовлетворительно» - студент присутствовал на занятии, выполнил методические указания фрагментарно.

Практическая работа 2

Задания:

Изучить методы создания анимации в программе трехмерной графики 3DS MAX.

Ознакомиться с окнами и элементами рабочего стола программы трехмерной графики 3DS MAX. Рассмотреть главные окна программы и панели инструментов, их назначение, настройки и возможности. Разработать трехмерные кнопки карты сайта.

Критерии оценки:

«отлично» - студент выполнил методические указания в полном объеме, отчет без замечаний, ответы содержательные и полные, применён творческий подход к выполнению задания;

«хорошо» - студент выполнял методические указания в полном объеме, но есть замечания по отчёту;

«удовлетворительно» - студент выполнил методические указания не в полном объеме, есть замечания по отчёту;

«неудовлетворительно» - студент присутствовал на занятии, выполнил методические указания фрагментарно.

Практическая работа 3

Задания:

Разработка мультимедиа проекта в программе трехмерной графики 3DS MAX:

1. Разработать сценарий рекламного ролика
2. Сделать раскадровку 3D анимации
3. Создать рекламный ролик

Критерии оценки:

«отлично» - студент выполнил методические указания в полном объеме, отчет без замечаний, ответы содержательные и полные, применён творческий подход к выполнению задания;

«хорошо» - студент выполнял методические указания в полном объеме, но есть замечания по отчёту;

«удовлетворительно» - студент выполнил методические указания не в полном объеме, есть замечания по отчёту;

«неудовлетворительно» - студент присутствовал на занятии, выполнил методические указания фрагментарно.

7.2.2 Типовые темы для выступлений

Перечень дискуссионных тем для круглого стола (дискуссии, полемики, диспута, дебатов):

1. Виды компьютерной графики.
2. История развития компьютерных графических средств.
3. Системы автоматизированного проектирования (САПР) и сферы их применения.
4. Геоинформационные системы (ГИС) и сферы их применения.
5. Системы виртуальной реальности (Virtual Reality).
6. Сферы применения средств, предоставляемых программами компьютерной графики.
7. Восприятие изображения человеком. Последовательность. Избирательность. Реакция на движение. Целостность восприятия. Запоминаемость.
8. Восприятие изображения человеком. Константность. Соотносительность. Иллюзорность. Ассоциативность. Образность. Перспектива.
9. Восприятие цвета человеком. Тени. Чувство цвета. Сочетание цветов. Психологическое влияние цветов. Свойства цветов.
10. Физиологические и психологические законы восприятия.
11. Глазомерные ошибки и оптические иллюзии.
12. Основные понятия компьютерной графики. Ахроматические и хроматические цвета. Светлота. Порог яркости. Градация цветов. Цветовая температура. Насыщенность. Глубина цвета. Цветовой охват.
13. Цветовое пространство. Законы Грассмана. Векторы цветового пространства.
14. Треугольник цветности для аддитивного цветовоспроизведения.
15. Шестиугольник цветности для субтрактивного цветовоспроизведения.

Критерии оценки:

«зачтено» - студент выступает с проблемным вопросом, высказывает собственное суждение по вопросу, аргументировано отвечает на вопросы оппонентов, грамотно и четко формулирует вопросы к выступающим.

«не зачтено» - студент отсутствует или не проявляет никакой активности

7.2.3. Типовые вопросы из банка тестовых заданий для итогового тестирования

- 1) Что такое компьютерная графика?
 - а) специальная область информатики;
 - б) область человеческой деятельности;

с) самостоятельная дисциплина.

2) Какой из разделов компьютерной графики изучает приёмы и методы построения объёмных моделей?

- а) фрактальная графика;
- б) растровая графика;
- с) трёхмерная графика.

3) Графический редактор - это:

- а) программа для работы преимущественно с текстовой информацией;
- б) программа для обработки изображений;
- с) программа для управления ресурсами ПК при создании рисунков.

4) Основная задача компьютерной графики:

- а) визуализация (создание изображения);
- б) обработка изображений (преобразование изображений);
- с) распознавания изображений.

5) При распознавании изображений основная задача – это

- а) создание изображения;
- б) получение описания изображенных объектов;
- с) преобразование изображений.

6) При визуализации основная задача – это

- а) создание изображения;
- б) получение описания изображенных объектов;
- с) преобразование изображений.

7) При обработке изображений основная задача – это

- а) создание изображения;
- б) получение описания изображенных объектов;
- с) преобразование изображений.

8) Интерактивность программ компьютерной графики – это

- а) способность человека вести диалог с информационной системой при создании графических изображений;
- б) взаимопонимание между человеком и компьютерной системой;
- с) способность компьютерной системы вести диалог с человеком при создании графических изображений.

9) Растровую графику применяют:

- а) при разработке электронных и полиграфических изданий;
- б) в развлекательных программах;
- с) в оформительских работах, основанных на применении шрифтов и геометрических элементов.

10) Исторически первыми интерактивными программами компьютерной графики являются:

- а) системы автоматизированного проектирования (САПР);
- б) геоинформационные системы (ГИС);
- с) системы виртуальной реальности (Virtual Reality).

11) Специальная область информатики, охватывающая все виды и формы представления изображения, изучающая методы и средства создания изображений, либо на экране монитора, либо на внешнем носителе, это:

- a) 3D-графика;
- b) компьютерная графика;
- c) компьютерная анимация.

12) Какое цветовоспроизведение характерно для отражающих объектов?

- a) субтрактивное;
- b) аддитивное;
- c) перцепционное.

13) Какое цветовоспроизведение характерно для излучающих объектов?

- a) субтрактивное;
- b) аддитивное;
- c) перцепционное.

14) Как называются цветовые модели, основанные на восприятии цвета человеком?

- a) субтрактивные;
- b) аддитивные;
- c) перцепционные.

15) Что такое цветовой порог?

- a) это минимальная разница между яркостью различных по светлоте объектов;
- b) это затемнение объекта;
- c) это максимальная разница между яркостью различных по светлоте объектов.

16) Что называют градацией?

- a) это насыщенность цвета;
- b) это последовательность характеристик объекта;
- c) это последовательность оптических характеристик объекта.

17) Какие цвета относятся к ахроматическим цветам?

- a) чёрно – серо – белая гамма;
- b) все тёмные цвета;
- c) цвета спектра.

18) Какие цвета относят к хроматическим?

- a) все тёмные цвета;
- b) цвета спектра;
- c) чёрно – серо – белая гамма.

19) Что показывает насыщенность цвета:

- a) на сколько данный цвет отличается от монохроматического того же тона;
- b) определяет метод кодирования цветовой информации для ее воспроизведения на экране монитора;
- c) определяет метод кодирования цветовой информации для ее воспроизведения на печати.

20) На каких цветах основана цветовая модель RGB?

- a) красный, желтый, синий;
- b) красный, зеленый, синий;

с) зеленый, желтый, пурпурный.

21) Графический редактор — это программа, предназначенная для ...

- a) создания и редактирования шрифта
- b) создания и обработки графических изображений
- c) построения диаграмм
- d) построения графиков

22) Минимальный объект в растровом графическом редакторе — это ...

- a) точка экрана (пиксел)
- b) объект
- c) палитра цветов
- d) символ

23) При помощи графического редактора можно ...

- a) создавать и редактировать графические изображения
- b) редактировать вид и начертание шрифта
- c) строить графики

24) Основные операции, доступные в графическом редакторе:

- a) линия, круг, прямоугольник
- b) карандаш, кисть, ластик
- c) выделение, копирование, вставка
- d) наборы цветов (палитра)

25) Ухудшение качества изображений (пикселизация) при увеличении размера изображения — один из недостатков...

- a) фрактальной графики
- b) растровой графики
- c) векторной графики

26) В цветовой модели RGB установлены параметры: 0, 0, 0. Этим параметрам соответствует цвет

- a) черный
- b) красный
- c) зеленый
- d) синий

27) Большой размер файла — это недостаток ...

- a) фрактальной графики
- b) растровой графики
- c) векторной графики

28) Физический размер изображения может измеряться в ...

- a) точках на дюйм (dpi)
- b) см, дюймах или пикселах
- c) пикселах
- d) м, мм, см

29) Растровый графический редактор предназначен для ...

- a) обработки текстовых шрифтов
- b) создания чертежей

- c) построения графиков и диаграмм
- d) создания и редактирования рисунков

30) В цветовой модели CMYK применяются такие цвета ...

- a) красный, зеленый, синий, черный
- b) красный, голубой, желтый, синий
- c) голубой, пурпурный, желтый, черный
- d) голубой, пурпурный, желтый, белый

31) В цветовой модели RGB применяются такие цвета ...

- a) красный, зеленый, синий
- b) голубой, пурпурный, желтый
- c) красный, зеленый, желтый
- d) голубой, пурпурный, черный

32) В цветовой модели RGB установлены параметры: 255, 0, 0. Этим параметрам соответствует цвет:

- a) красный
- b) зеленый
- c) белый
- d) синий

33) Какой из графических редакторов является редактором растровой графики?

- a) Adobe Illustrator
- b) Paint
- c) Adobe Photoshop
- d) Corel Draw

34) Для отображения объектов окружающего мира применяют графические редакторы:

- a) фрактальной графики
- b) растровой графики
- c) векторной графики

35) Разрешение изображения измеряют в ...

- a) пикселах
- b) точках на дюйм (dpi)
- c) мм, см, дюймах

36) Одной из основных функций графического редактора является:

- a) ввод изображений;
- b) хранение кода изображения;
- c) создание изображений;
- d) просмотр и вывод содержимого видеопамати.

37) Элементарным объектом, используемым в растровом графическом редакторе, является:

- a) точка экрана (пиксель);
- b) прямоугольник;
- c) круг;
- d) палитра цветов;
- e) символ.

- 38) Деформация изображения при изменении размера рисунка - один из недостатков:
- a) векторной графики;
 - b) растровой графики.

- 39) Примитивами в графическом редакторе называют:
- a) простейшие фигуры, рисуемые с помощью специальных инструментов графического редактора;
 - b) операции, выполняемые над файлами, содержащими изображения, созданные в графическом редакторе;
 - c) среду графического редактора;
 - d) режим работы графического редактора.

- 40) Кнопки панели инструментов, палитра, рабочее поле, меню образуют:
- a) полный набор графических примитивов графического редактора;
 - b) среду графического редактора;
 - c) перечень режимов работы графического редактора;
 - d) набор команд, которыми можно воспользоваться при работе с графическим редактором.

- 41) Как сделать так, что бы «источник освещения» реагировал на объекты?
- a) При помощи эффектов освещения
 - b) При помощи «Маски»
 - c) Сделать слой 3D

- 42) Как ускорить просчитывания в процессе работы?
- a) Обновить аппаратное обеспечение компьютера
 - b) В окне «Коэффициент снижения качества» убрать «Полное» и поставить «Четверть»
 - c) При создании композиции в настройках качества поставить минимум

- 43) Какая программа устанавливается вместе с After Effects?
- a) AdodePremierePro
 - b) AdodeCharacterAnimator
 - c) AdodePhotoshop

- 44) Какова максимальная длинна временной дрожжи?
- a) 30 сек
 - b) 5 мин
 - c) Бесконечно

- 45) Как установить дополнительные плагины?
- a) Купить плагин на официальном сайте, открыть его, указать расположение файлов Effects и нажать «Установить»
 - b) Перетащить файл плагина в папку Effects
 - c) Перетащить плагин в окно композиции

Критерии оценки:

«зачтено» - выставляется студенту, давшему верные ответы на все предложенные вопросы.

«не зачтено» - выставляется студенту, давшему неверные или неполные ответы на предложенные вопросы.

7.3. Оценочные средства для промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины

7.3.1. Вопросы к промежуточной аттестации

Семестр 2

№ п/п	Вопросы к экзамену
1	Adobe Photoshop. Инструменты выделения и рисования. Магнитное лассо.
2	3ds Max. Текстурирование и работа с материалами.
3	Реалистичное освещение и рендеринг интерьерной сцены с использованием 3ds Max и V-Ray.
4	Adobe Photoshop. Создание композиции. Изготовление формы из изображения.
5	Adobe Photoshop. Инструменты выделения и рисования. Замена фона.
6	Adobe Photoshop. Использование фильтров. Обтравка изображения.
7	3ds Max. Освещение и визуализация.
8	Adobe Photoshop. Операции с выделенным фрагментом.
9	Adobe Photoshop. Инструменты выделения и рисования. Ретуширование старой фотографии.
10	Adobe Photoshop. Изменение динамического диапазона изображения.
11	3ds Max. Основные элементы интерфейса и общие вопросы.
12	Adobe Photoshop. Ретушь изображения.
13	Adobe Photoshop. Инструменты выделения и рисования. Перевод цветного изображения в чёрно-белое.
14	3ds Max. Выделение объектов.
15	Архитектурный объект Walls в 3ds Max.
16	Adobe Photoshop. Инструменты выделения и рисования. «Переодевание очков», «пересадка» голов.
17	Глобальное освещение в v-Ray. Рендеринг.
18	3ds Max. Простейшие операции с объектами.
19	Adobe Photoshop. Эффекты имитации.
20	3ds Max. Перемещение.
21	3ds Max. Моделирование при помощи NURBS.
22	Архитектурные объекты в 3ds Max. Типы объектов.
23	Adobe Photoshop. Инструменты выделения и рисования. Раскрашивание изображения.
24	3ds Max. Вращение.
25	3ds Max. Работа с модификаторами.
26	3ds Max. Масштабирование.
27	Adobe Photoshop. Инструменты выделения и рисования. Слияние двух картинок.
28	3ds Max. Интерфейс и возможности использования.
29	Архитектурные объекты в 3ds Max. Создание объектов.
30	Adobe Photoshop. Создание текстур.
31	3ds Max. Клонирование и выравнивание.
32	Adobe Photoshop. Имитация объёма.
33	Adobe Photoshop. Применение эффектов к слоям.

№ п/п	Вопросы к экзамену
34	3ds Max. Системы частиц и модуль Reactor.
35	Adobe Photoshop. Инструменты выделения и рисования. Градиентная заливка. Волшебная палочка.
36	Настройки V-Ray. Indirect illumination.
37	Интеграция 3D в фотографию.
38	Adobe Photoshop. Создание рамок.
39	Создание 3d объектов при помощи NURBS моделирования.
40	Архитектурные объекты в 3ds Max. Группировка объектов.
41	Перечислите основные характеристики аудио-фильтров.
42	В чем состоит тримминг клипов?
43	Какой стандарт позволяет добиться высоких показателей по компрессии видеопотока? Какие преимущества компрессии Cinepack?
44	Какие кадры называют ключевыми? Какое количество ключевых кадров может быть использовано в проекте?
45	Какие дополнительные трансформации возможны с применением анимации? Как можно изменить пропорции кадра клипа?
46	Как работает инструмент Rate Stretch tool?
47	Какие функциональные возможности заложены разработчиками в видеоредактор «Киностудия Windows Live»?
48	Для чего используется ключ RGB Difference? Для чего используется ключ Alpha Channel key? Для чего используется ключ Image Matte?
49	Назовите основные пункты меню TimeLine.
50	Какой фильтр используется для создания эффекта перемещения зоны резкости фокусного расстояния объектива камеры?
51	Перечислите основные инструменты группы Select tool.
52	Каковы основные назначения дополнительных регулировок для различных ключей?
53	Работа с эффектами в Adobe Premiere Pro, Adobe After Effects.
54	Как меняются установочные настройки проекта?
55	Как равномерно добавить в кадр выбранный, оттенок, а также регулировать насыщенность наполнения кадра этим цветом?
56	Какой фильтр переводит изображение в черно-белое, но позволяет сохранить в нем какой-нибудь цвет, который пользователь может выбрать из палитры цветов?
57	Как работает инструмент Rolling Edit Tool?
58	Как получить негативное цветное изображение?
59	Как происходит работа с аудиоклипами? Как устанавливаются маркеры для аудиоклипов?
60	Для чего может быть использована анимация клипов? Что такое траектория движения клипа и как она задается?

7.3.2. Критерии и нормы оценки

Семестр	Форма проведения промежуточной аттестации	Критерии и нормы оценки	
9	Экзамен	«отлично»	Выставляется студенту, давшему верные, развернутые, полные ответы на все вопросы билета, а также убедительные ответы на дополнительные вопросы, обнаружившему всестороннее, систематическое и глубокое знание учебно-программного материала, умение свободно выполнять задания, предусмотренные программой.
		«хорошо»	Выставляется студенту, давшему верные ответы на все вопросы билета, а также на дополнительные вопросы, однако недостаточно объёмно и полно.
		«удовлетворительно»	Выставляется студенту, давшему верные ответы на все вопросы билета, однако не ответившему на дополнительные вопросы.
		«неудовлетворительно»	Выставляется студенту, давшему неверные или неполные ответы на вопросы билета, не ответившему на дополнительные вопросы.

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	В.А. Цупин, М.М. Ниматулаев	Управление контентом. Практикум	учебное пособие	2022	URL: https://znanium.com/catalog/product/1771045
	Васильев Г.А.	Технологии производства рекламной продукции	учебное пособие	2019	ЭБС "ZNANIUM.COM"
	Никулин Е.А.	Компьютерная графика. Модели и алгоритмы	учебное пособие	2017	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
5	Моуат, Д.	Видеомаркетинг: стратегия, контент, производство	книга	2019	URL: https://znanium.com/catalog/product/1078483
	Алексеев Ю.Е.	Компьютерная графика в среде MS VS C++	учебное пособие	2017	ЭБС «Лань»
	Лихтенштейн В.Е.	Информационные технологии в бизнесе	учебное пособие	2018	ЭБС «IPRbooks»

8.3. Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

- КонсультантПлюс — Режим доступа к журн.: <http://www.consultant.ru/>
- Гарант.РУ [Электронный ресурс] : информационно-правовой портал — Режим доступа к журн.: <http://www.garant.ru/>
- Scopus [Электронный ресурс] : реферативная база данных. – Netherlands: Elsevier, 2004– . – Режим доступа : scopus.com. – Загл. с экрана. – Яз. рус., англ.
- Elibrary [Электронный ресурс] : научная электронная библиотека. – Москва : НЭБ, 2000– . – Режим доступа : elibrary.ru. – Загл. с экрана. – Яз. рус., англ.

8.4. Перечень программного обеспечения

№ п/п	Наименование ПО	Реквизиты договора (дата, номер, срок действия)
1	Windows	Договор № 690 от 19.05.2015г., срок действия - бессрочно
2	Office Standart	Договор № 690 от 19.05.2015г., срок действия - бессрочно; Договор № 727 от 20.07.2016г., 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	Аудитория вебконференций. Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа. Учебная аудитория для курсового проектирования (выполнения курсовых работ). Учебная аудитория для проведения групповых и индивидуальных консультаций Учебная аудитория для проведения занятий текущего контроля и промежуточной аттестации. (УЛК-301)	Столы ученические, стулья ученические, ПК с выходом в сеть Интернет
2	Аудитория вебконференций. Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа. Учебная аудитория для курсового проектирования (выполнения курсовых работ). Учебная аудитория для проведения групповых и индивидуальных консультаций Учебная аудитория для проведения занятий текущего контроля и промежуточной аттестации. (УЛК-314а)	Столы ученические, стулья ученические, ПК с выходом в сеть Интернет
3	Помещение для самостоятельной работы студентов (Г-401)	Столы ученические, стулья ученические, ПК с выходом в сеть Интернет