

УТВЕРЖДАЮ

Первый проректор, проректор по учебной работе

_____ А.Е. Рудин

« 30 » июня 2020 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.В.ДВ.10.02

(Индекс дисциплины)

Интерактивные компьютерные технологии

(Наименование дисциплины)

Кафедра: **16** Дизайна рекламы

Код

Наименование кафедры

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Профиль подготовки: Графический дизайн в мультимедиа

Уровень образования: Бакалавриат

План учебного процесса

Составляющие учебного процесса		Очное обучение	Очно-заочное обучение	Заочное обучение
Контактная работа обучающихся с преподавателем по видам учебных занятий и самостоятельная работа обучающихся (часы)	Всего	144	144	
	Аудиторные занятия	68	34	
	Лекции			
	Лабораторные занятия			
	Практические занятия	68	34	
	Самостоятельная работа	40	74	
	Промежуточная аттестация	36	36	
Формы контроля по семестрам (номер семестра)	Экзамен	7	9	
	Зачет			
	Контрольная работа			
	Курсовой проект (работа)			
Общая трудоемкость дисциплины (зачетные единицы)		4	4	

Форма обучения:	Распределение зачетных единиц трудоемкости по семестрам											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Очная							4					
Очно-заочная									4			
Заочная												

Рабочая программа составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по соответствующему направлению подготовки (специальности)

и на основании учебного плана № 1/1/652

1. ВВЕДЕНИЕ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. Место преподаваемой дисциплины в структуре образовательной программы

Блок 1: Базовая Обязательная Дополнительно является факультативом
 Вариативная По выбору

1.2. Цель дисциплины

Сформировать компетенции обучающегося в области интерактивных компьютерных технологий

1.3. Задачи дисциплины

- Рассмотреть роль интерактивных компьютерных технологий применительно к графическому дизайну.
- Раскрыть принципы специфики интерактивных компьютерных технологий
- Продемонстрировать особенности применения интерактивных технологий в учебном процессе.

1.4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Код компетенции	Формулировка компетенции	Этап формирования
ПК-2	Способность обосновывать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	<i>ВТОРОЙ</i>
Планируемые результаты обучения Знать: 1) типы и виды интерактивных компьютерных технологий основы специальной терминологии, особенности интерактивных компьютерных технологий в комплексе рекламного творчества; Уметь: 1) решать проектные задачи используя интерактивные компьютерные технологии; ориентироваться в разнообразии интерактивных средств в компьютерных технологиях Владеть: 1) терминологией интерактивных компьютерных технологий, навыками художественно-технических приёмов интерактивных компьютерных технологий при создании дизайн – проекта		

1.5. Дисциплины (практики) образовательной программы, в которых было начато формирование компетенций, указанных в п.1.4:

- Проектирование (ПК-2)
- Информационные технологии (ПК-2)
- Основы режиссуры в профессиональной деятельности дизайнера (ПК-2)

2. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Наименование и содержание учебных модулей, тем и форм контроля	Объем (часы)		
	очное обучение	заочное обучение	заочное обучение
Учебный модуль 1. Специфика интерактивных компьютерных технологий			
Тема 1. Сравнение интерактивных компьютерных технологий и традиционных. Специфика сходства и различия интерактивных компьютерных технологий и традиционных технологий. Перенос интерактивных технологий в традиционные графические техники.	17	17	
Тема 2. Интерактивные компьютерные технологии Интерактивные компьютерные технологии и обычные компьютерные	17	17	

Наименование и содержание учебных модулей, тем и форм контроля	Объем (часы)		
	очное обучение	заочное обучение	заочное обучение
технологии без обратной связи. Взаимодействие подходов при проектировании, создании и эксплуатации систем.			
Текущий контроль 1 ПРОСМОТР	2		
Учебный модуль 2. Использование интерактивных компьютерных технологий			
Тема 3. Применение интерактивных технологий Применение интерактивных технологий в различных сферах деятельности человека. Практическое вытеснение интерактивных технологий в сфере обеспечения жизнедеятельности человека.	17	17	
Тема 4. Применение интерактивных технологий в учебном процессе Применение интерактивных технологий в учебном процессе высшего учебного заведения. Ведение учета, образовательного процесса, контроля усвоения знаний и выполнения упражнений.	17	17	
Текущий контроль 2 ПРОСМОТР	2	2	
Учебный модуль 3. Интерактивные компьютерные технологии в практике графического дизайна			
Тема 5. Создание графики для интерактивных интерфейсов Создание графики для интерактивных интерфейсов компьютерных программ. Традиционные подходы в проектирование графики и интерактивные во взаимодействии с интерфейсом.	17	17	
Тема 6. Интерактивные технологии в графическом дизайне Специфика использования и применения интерактивных компьютерных технологий в графическом дизайне. Публикация классических техник в графическом дизайне посредством компьютерных технологий.	17	17	
Текущий контроль 3 ПРОСМОТР	2	2	
Промежуточная аттестация по дисциплине – экзамен	36	36	
ВСЕГО:	144	144	

3. ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

3.1. Лекции не предусмотрено

3.2. Практические и семинарские занятия

Номера изучаемых тем	Практические и семинарские занятия	Очное обучение		Очно-заочное обучение		Заочное обучение	
		Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)	Номер Семестра	Объем (часы)
1	Специфика сходства и различия интерактивных компьютерных технологий и традиционных технологий. <i>семинар</i>	7	11	9	5		
2	Выполнение анализа взаимодействия интерактивных компьютерных технологий и обычных компьютерных технологии без обратной связи. Выполнение графических изображений по применению подходов при проектировании, <i>.практическая работа</i>	7	11	9	5		
3	Выполнение графических изображений по применению интерактивных технологий в различных сферах деятельности человека.	7	11	9	5		

Номера изучаемых тем	Практические и семинарские занятия	Очное обучение		Очно-заочное обучение		Заочное обучение	
		Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)	Номер Семестра	Объем (часы)
4	Применение интерактивных технологий в учебном процессе высшего учебного заведения <i>семинар</i>	7	11	9	5		
5	Выполнение графических изображений для интерактивных интерфейсов компьютерных программ. <i>Практическая работа</i>	7	11	9	5		
6	Выполнение графических изображений в классических техниках в графическом дизайне посредством компьютерных технологий. <i>Практическая работа</i>	7	17	9	9		
ВСЕГО:			68		34		

3.3. Лабораторные занятия не предусмотрено

4. КУРСОВОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ не предусмотрено

5. ТЕКУЩИЙ КОНТРОЛЬ УСПЕВАЕМОСТИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ

Номера учебных модулей, по которым проводится контроль	Форма контроля знаний	Очное обучение		Очно-заочное обучение		Заочное обучение	
		Номер семестра	Кол-во	Номер семестра	Кол-во	Номер Семестра	Кол-во
1,2,3	<i>просмотр</i>	7	3	9	3		

6. САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА ОБУЧАЮЩЕГОСЯ

Виды самостоятельной работы обучающегося	Очное обучение		Очно-заочное обучение		Заочное обучение	
	Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)	Номер Семестра	Объем (часы)
<i>Подготовка к практическим и семинарским занятиям</i>	7	40	9	74		
<i>Подготовка к экзамену</i>	7	36	9	36		
ВСЕГО:		76		110		

7. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

7.1. Характеристика видов и используемых инновационных форм учебных занятий

Наименование видов учебных занятий	Используемые инновационные формы	Объем занятий в инновационных формах (часы)		
		очное обучение	очно-заочное обучение	заочное обучение
Лекции	не предусмотрено			
Практические и семинарские занятия	поиск вариантов решения проблемных ситуаций (case-study),	38	11	

Наименование видов учебных занятий	Используемые инновационные формы	Объем занятий в инновационных формах (часы)		
		очное обучение	очно-заочное обучение	заочное обучение
Лабораторные занятия	не предусмотрено			
ВСЕГО:		38	11	

7.2. Балльно-рейтинговая система оценивания успеваемости и достижений обучающихся

Перечень и параметры оценивания видов деятельности обучающегося

№ п/п	Вид деятельности обучающегося	Весовой коэффициент значимости, %	Критерии (условия) начисления баллов
1	Аудиторная активность: посещение практических занятий	20	<i>очное, очно-заочное</i> 5 баллов за работу на практических занятиях (17 занятий в семестре), Максимум 85 баллов 15 баллов подготовку к практическим занятиям-сбор материала по изучаемым темам Максимум 15 баллов Максимум 100 баллов
2	Прохождение текущего контроля	40	<i>очное, очно-заочное</i> по 25 баллов за 1,2 текущий контроль 50 баллов за 3 текущий контроль (3 просмотра в семестр). Максимум 100 баллов
3	Сдача экзамена	40	<i>очное, очно-заочное</i> Ответ на теоретический вопрос (полнота, владение терминологией, затраченное время) – максимум 50 баллов. Выполнение 2-х практических заданий – 50 баллов. Максимум 100 баллов.

Перевод балльной шкалы в традиционную систему оценивания

Баллы	Оценка по нормативной шкале	
86 - 100	5 (отлично)	Зачтено
75 – 85	4 (хорошо)	
61 – 74		
51 - 60		
40 – 50	3 (удовлетворительно)	Не зачтено
17 – 39	2 (неудовлетворительно)	
1 – 16		
0		

8. ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

8.1. Учебная литература

а) основная учебная литература

1. Берлин А.Н. Основные протоколы Интернет [Электронный ресурс]: учебное пособие / Берлин А.Н.— Электрон. текстовые данные.— М.: Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), 2016.— 602 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/52181>.— ЭБС «IPRbooks», по паролю.

2. Забелин Л.Ю. Основы компьютерной графики и технологии трехмерного моделирования [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Забелин Л.Ю., Конюкова О.Л., Диль О.В.— Электрон. текстовые данные.— Новосибирск: Сибирский государственный университет телекоммуникаций и

информатики, 2015.— 259 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/54792.html>.— ЭБС «IPRbooks»

3. Основы информационных технологий [Электронный ресурс]: учебное пособие/ С.В. Назаров [и др.].— Электрон. текстовые данные.— М.: Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), 2016.— 530 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/52159>.— ЭБС «IPRbooks», по паролю.

б) дополнительная учебная литература

1. Дизайн интерфейса в игровой графике (Визуальный дизайн интерфейса компьютерных игр) [Электронный ресурс]: методические указания для студентов специальности 54.03.01 – Дизайн/ сост. Ю. В. Киргизов. – СПб.: СПГУТД, 2015. – 44 с. – Режим доступа: http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2562, по паролю

2. Катунин Г.П. Основы работы с мультимедийной информацией в программах Apple [Электронный ресурс]: монография/ Катунин Г.П.— Электрон. текстовые данные.— Саратов: Вузовское образование, 2017.— 317 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/60185>.— ЭБС «IPRbooks», по паролю

3. Катунин Г.П. Основы мультимедийных технологий [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Катунин Г.П.— Электрон. текстовые данные.— Саратов: Вузовское образование, 2017.— 793 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/60184.html>.— ЭБС «IPRbooks»

4. Лаптев В. В. Основы режиссуры [Электронный ресурс]: цветокоррекция видеоизображения: учебное пособие / В. В. Лаптев, В. Э. Янчус. — СПб. :СПГУТД, 2015. — 35 с. – Режим доступа: http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2379, по паролю

5. Лепская Н.А. Художник и компьютер [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Лепская Н.А.— Электрон. текстовые данные.— М.: Когито-Центр, 2013.— 172 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/15315.html>.— ЭБС «IPRbooks»

6. Макарова Т.В. Компьютерные технологии в сфере визуальных коммуникаций. Работа с растровой графикой в Adobe Photoshop [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Макарова Т.В.— Электрон. текстовые данные.— Омск: Омский государственный технический университет, 2015.— 239 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/58090.html>.— ЭБС «IPRbooks»

7. Перемитина Т.О. Компьютерная графика [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Перемитина Т.О.— Электрон. текстовые данные.— Томск: Томский государственный университет систем управления и радиоэлектроники, Эль Контент, 2012.— 144 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/13940.html> .— ЭБС «IPRbooks»

8. Хвостова И.П. Компьютерная графика [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Хвостова И.П., Серветник О.Л., Вельц О.В.— Электрон. текстовые данные.— Ставрополь: Северо-Кавказский федеральный университет, 2014.— 200 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/63097.html>. — ЭБС «IPRbooks»

8.2. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине

1. 3DStudioMAX [Электронный ресурс]: методические указания / Сост. Жукова Л. Т., Хмызникова В. А. — СПб.: СПГУТД, 2014.— 73 с.— Режим доступа: http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=1772, по паролю.

2. Компьютерная графика [Электронный ресурс]: методические указания / Сост. Медведева А. А. — СПб.: СПГУТД, 2015.— 48 с.— Режим доступа: http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=3022, по паролю.

3D-графика и дизайн [Электронный ресурс]: методические указания / Сост. Коваленко А. Н., Лукин В. Г., Дроздова Е. Н. — СПб.: СЗИП СПГУТД, 2014.— 55 с.— Режим доступа: http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2082, по паролю.

4. Эффективная аудиторная и самостоятельная работа обучающихся [Электронный ресурс]: методические указания / сост. С. В. Спицкий. — СПб.: СПбГУПТД, 2015. – Режим доступа: http://publish.sutd.ru/tp_get_file.php?id=2015811, по паролю.

5. Организация самостоятельной работы обучающихся [Электронный ресурс]: методические указания / сост. И. Б. Караулова, Г. И. Мелешкова, Г. А. Новоселов. – СПб.: СПГУТД, 2014. – 26 с. – Режим доступ http://publish.sutd.ru/tp_get_file.php?id=2014550, по паролю.

8.3. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", необходимых для освоения дисциплины

1. Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]: <http://www.iprbookshop.ru>

2. Электронная библиотека учебных изданий СПбГУПТД [Электронный ресурс]: <http://publish.sutd.ru>

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

1. Adobe Creative Cloud for Teams
2. V-Ray for 3ds Max
3. Red Giant Trapcode Suite

8.5. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

1. Компьютеры: PC, Macintosh.
2. Телевизор с диагональю 107см для демонстрации уроков, примеров и презентаций.
3. Проекторы.
4. Подборки образцов работ студентов по темам в электронном и печатном виде.

8.6. Иные сведения и (или) материалы

9. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Виды учебных занятий и самостоятельная работа обучающихся	Организация деятельности обучающегося
Лекции	не предусмотрено
Практические занятия	<p>На практических занятиях (семинарах) разъясняются теоретические положения курса, обучающиеся работают с конкретными ситуациями, овладевают навыками сбора, анализа и обработки информации для принятия самостоятельных решений, навыками подготовки информационных обзоров и аналитических отчетов по соответствующей тематике; навыками работы в малых группах; развивают организаторские способности по подготовке коллективных проектов.</p> <p>Подготовка к практическим занятиям предполагает следующие виды работ:</p> <ul style="list-style-type: none"> • работа с информационными источниками, с иллюстративным материалом; • подготовка ответов к контрольным вопросам, • просмотр рекомендуемой литературы • поиск композиционных решений • подбор и анализ аналогов, выявление приемов, используемых для создания работы • выполнение практических заданий
Лабораторные занятия	не предусмотрено
Самостоятельная работа	<p>Данный вид работы предполагает расширение и закрепление знаний, умений и навыков, усвоенных на аудиторных занятиях путем самостоятельной проработки учебно-методических материалов по дисциплине и другим источникам информации;</p> <p>Самостоятельная работа выполняется индивидуально, а также может проводиться под руководством (при участии) преподавателя.</p> <p>Следует предварительно изучить методические указания по выполнению самостоятельной работы, сбор материалов по изучаемой теме, отработка графических упражнений</p> <p>При подготовке к экзамену необходимо ознакомиться с демонстрационным вариантом задания (теста, перечнем вопросов, пр.), проработать рекомендуемую литературу, получить консультацию у преподавателя, подготовить презентацию материалов.</p>

10. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

10.1. Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания

10.1.1. Показатели оценивания компетенций на этапах их формирования

Код компетенции / этап освоения	Показатели оценивания компетенций	Наименование оценочного средства	Представление оценочного средства в фонде
ПК-2/ ВТОРОЙ ЭТАП	Объясняет сущности и значения интерактивности в рекламных компьютерных технологиях с учетом особенностей комплексного развития рекламной деятельности, и развитием науки и техники	Вопросы для устного собеседования	<i>Перечень вопросов для устного собеседования (13 вопросов)</i>
	Проектирует рекламный продукт с использованием интерактивных компьютерных технологий по ведущим критериям: «функциональное назначение», «конструкция», «структурная организация», «изобразительно-смысловое решение», «графические средства выразительности».	Практическое задание	Один тип заданий
	Представляет разработку модели рекламного продукта в комплексе с интерактивными компьютерными технологиями	Практическое задание	Один тип заданий

10.1.2. Описание шкал и критериев оценивания сформированности компетенций

Критерии оценивания сформированности компетенций

Баллы	Оценка по традиционной шкале	Критерии оценивания сформированности компетенций
		Устное собеседование
86 - 100	5 (отлично)	<i>Критическое и разностороннее рассмотрение предложенного для переустройства проекта, свидетельствующее о значительной самостоятельной работе с источником. Качество исполнения всех элементов задания полностью соответствует всем требованиям, развернутый полный ответ на вопрос</i> Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.
75 – 85	4 (хорошо)	<i>Задание выполнено в необходимой полноте и с требуемым качеством. Существуют незначительные ошибки. полный ответ на вопрос</i> Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.
61 – 74		<i>Работа выполнена в соответствии с заданием. Имеются отдельные несущественные ошибки или отступления от правил оформления работы, ответ на вопрос</i> Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.
51 - 60	3 (удовлетворительно)	<i>Задание выполнено полностью, но в работе есть отдельные существенные ошибки, либо качество представления работы низкое, либо работа представлена с опозданием. не полный ответ на вопрос</i> Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.
40 – 50		<i>Задание выполнено полностью, но с многочисленными существенными ошибками. При этом нарушены правила оформления или сроки представления работы. Ответ на вопрос с неточностями.</i> Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.
17 – 39	2 (неудовлетворительно)	<i>Отсутствие одного или нескольких обязательных элементов задания, либо многочисленные грубые ошибки в работе, либо грубое нарушение правил оформления или сроков представления работы, ответ не точный, с ошибками.</i> Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.
1 – 16		<i>Содержание работы полностью не соответствует заданию, в ответе много неточностей.</i> Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.
0		<i>Представление чужой работы, плагиат, либо отказ от представления работы, на вопрос нет ответа.</i> Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.

* **Существенные ошибки** – недостаточная глубина и осознанность ответа (например, студент не смог применить теоретические знания для объяснения явлений, для установления причинно-следственных связей, сравнения и классификации явлений и т.д.).

* **Несущественные ошибки** – неполнота ответа (например, упущение из вида какого-либо нехарактерного факта, дополнения при описании процесса, явления, закономерностей и т.д.); к ним могут быть отнесены оговорки, допущенные при невнимательности студента.

10.2. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующие этапы формирования компетенций


10.2.1. Перечень вопросов (тестовых заданий), разработанный в соответствии с установленными этапами формирования компетенций



№ п/п	Формулировка вопросов	№ темы
1	Специфика сходства и различия интерактивных компьютерных технологий и традиционных технологий.	1
2	Особенности переноса интерактивных технологий в традиционные графические техники.	1
4	Интерактивные компьютерные технологии и обычные компьютерные технологии без обратной связи.	2
5	Взаимодействие подходов при проектировании, создании и эксплуатации систем.	2
6	Применение интерактивных технологий в различных сферах деятельности человека.	3
7	Практическое вытеснение интерактивных технологий в сфере обеспечения жизнедеятельности человека.	3
8	Принципы применения интерактивных технологий в учебном процессе высшего учебного заведения.	4
9	Ведение учета, образовательного процесса, контроля усвоения знаний и выполнения упражнений.	4
10	Особенности создания графики для интерактивных интерфейсов компьютерных программ.	5
11	Традиционные подходы в проектирование графики и интерактивные во взаимодействии с интерфейсом.	5
12	Специфика использования и применения интерактивных компьютерных технологий в графическом дизайне.	6
13	Особенности публикаций классических техник в графическом дизайне посредством компьютерных технологий.	6

Вариант тестовых заданий, разработанных в соответствии с установленными этапами формирования компетенций

10.2.2. Перечень тем докладов (рефератов, эссе, пр.), разработанных в соответствии с установленными этапами формирования компетенций

Вариант типовых заданий (задач, кейсов), разработанных в соответствии с установленными этапами формирования компетенций

№ п/п	Условия типовых задач (задач, кейсов)	Ответ
1	<p>Задание:</p> <p><i>Разработать рекламный продукт с использованием интерактивных компьютерных технологий по ведущим критериям - «изобразительно-смысловое решение»,</i></p>	<p>Пример выполнения задания</p> 
2	<p>Задание:</p> <p><i>Разработать модель рекламного продукта в комплексе с</i></p>	<p>Пример выполнения задания</p>

	интерактивными компьютерными технологиями на свободную тематику		 	
--	---	--	---	--

10.3. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, владений (навыков и (или) практического опыта деятельности), характеризующих этапы формирования компетенций

10.3.1. Условия допуска обучающегося к сдаче (экзамена, зачета и / или защите курсовой работы) и порядок ликвидации академической задолженности

Положение о проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся (принято на заседании Ученого совета 31.08.2013г., протокол № 1)

10.3.2. Форма проведения промежуточной аттестации по дисциплине

устная письменная компьютерное тестирование иная*

**В случае указания формы «Иная» требуется дать подробное пояснение*

10.3.3. Особенности проведения экзамена

экзамен проводится в форме выполнения и просмотра практических заданий. Студенту задаются теоретические вопросы по пройденным учебным модулям, вопросы по выполненным практическим заданиям, в соответствии с показателями оценивания компетенций