

**МИНИСТЕРСТВО ЦИФРОВОГО РАЗВИТИЯ,  
СВЯЗИ И МАССОВЫХ КОММУНИКАЦИЙ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**  
**ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ**  
**«САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ  
ТЕЛЕКОММУНИКАЦИЙ ИМ. ПРОФ. М.А. БОНЧ-БРУЕВИЧА»  
(СПбГУТ)**

Кафедра \_\_\_\_\_ Информатики и компьютерного дизайна \_\_\_\_\_  
(полное наименование кафедры)



Регистрационный № 23.02/19-Д

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ**

Компьютерная графика в проектировании и дизайне  
(наименование дисциплины)

образовательная программа высшего образования

09.03.02 Информационные системы и технологии  
(код и наименование направления подготовки / специальности)

бакалавр  
(квалификация)

Дизайн графических и пользовательских интерфейсов  
информационных систем  
(направленность / профиль образовательной программы)

очная форма  
(форма обучения)

Санкт-Петербург

Рабочая программа дисциплины составлена на основе требований Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению (специальности) подготовки «09.03.02 Информационные системы и технологии», утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 19.09.2017 № 926, и в соответствии с рабочим учебным планом, утвержденным ректором университета.

## **1. Цели и задачи дисциплины**

Целью преподавания дисциплины «Компьютерная графика в проектировании и дизайне» является:

формирование компетенций обучающихся, направленных на приобретение знаний и навыков в области компьютерной графики, web-проектировании, web-программировании, создании графических интерфейсов информационных систем разного назначения средствами технологий компьютерной графики.

Эта цель достигается путем решения следующих(ей) задач(и):

формирование устойчивых теоретических представлений о принципах математического и геометрического моделирования в рамках компьютерной графики; · получение представления о структуре и сущности компьютерной графики как учебной дисциплины и как сферы научного познания; · приобретение навыков использования элементов компьютерной графики в проектировании; уточнение сущности понятия «дизайн» и рассмотрение взаимосвязей между дизайном и компьютерной графикой; · описание особенностей презентации информации посредством компьютерной графики; · приобретение навыков создания графических пользовательских интерфейсов.

## **1. Цели и задачи дисциплины**

Целью преподавания дисциплины «Компьютерная графика в проектировании и дизайне» является:

формирование компетенций обучающихся, направленных на приобретение знаний и навыков в области компьютерной графики, изучения методов построения геометрических объектов с помощью программных средств, создания сцен виртуальной реальности, создания графического контента web- сайта.

Эта цель достигается путем решения следующих(ей) задач(и):

формирование устойчивых теоретических представлений о принципах математического и геометрического моделирования в рамках компьютерной графики; · получение представления о структуре и сущности компьютерной графики как учебной дисциплины и как сферы научного познания; · развитие профессиональных навыков в использовании возможностей компьютерной графики для проектирования 2d и 3d объектов; уточнение сущности понятия «дизайн» и рассмотрение взаимосвязей между дизайном и компьютерной графикой; · описание особенностей презентации информации посредством компьютерной графики; · приобретение навыков создания объектов графических пользовательских интерфейсов разного назначения.

## **2. Место дисциплины в структуре образовательной программы**

Дисциплина «Компьютерная графика в проектировании и дизайне» Б1.В.ДВ.02.01 является дисциплиной по выбору части, формируемой участниками образовательных отношений блока 1 учебного плана подготовки бакалавриата по направлению «09.03.02 Информационные системы и технологии». Исходный уровень знаний и умений, которыми должен обладать студент, приступая к изучению данной дисциплины, определяется изучением таких дисциплин, как

«Информатика»; «Информационные технологии»; «Эргономика и дизайн графических интерфейсов».

### 3. Перечень планируемых результатов обучения, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:

Таблица 1

№ п/п	Код компетенции	Наименование компетенции
1	ПК-15	Способен выполнять элементы графического дизайна интерфейсов информационных систем и визуализацию данных

#### Индикаторы достижения компетенций

Таблица 2

ПК-15.1	Знать: стандарты, регламентирующие требования к эргономике взаимодействия человек - система, требования и руководства по проектированию соответствующих платформ и операционных систем, основы верстки с использованием языков разметки, основы верстки с использованием языков описания стилей, основы программирования с использованием сценарных языков.
ПК-15.2	Уметь: создавать интерактивные прототипы интерфейса, разрабатывать и оформлять проектную документацию на интерфейс, эскизировать интерфейсы.
ПК-15.3	Иметь навыки: проектирования интерфейсов согласно требованиям концепции, работы в программах прототипирования интерфейсов.

### 4. Объем дисциплины и виды учебной работы

#### Очная форма обучения

Таблица 3

Вид учебной работы		Всего часов	Семестры
			5
Общая трудоемкость	4 ЗЕТ	144	144
<b>Контактная работа с обучающимися</b>		60.25	60.25
в том числе:			
Лекции		20	20
Практические занятия (ПЗ)		22	22
Лабораторные работы (ЛР)		18	18
Защита контрольной работы			-
Защита курсовой работы			-
Защита курсового проекта			-
Промежуточная аттестация		0.25	0.25
<b>Самостоятельная работа обучающихся (СРС)</b>		83.75	83.75
в том числе:			
Курсовая работа			-
Курсовой проект			-

И / или другие виды самостоятельной работы: подготовка к лабораторным работам, практическим занятиям, контрольным работам, изучение теоретического материала	75.75	75.75
Подготовка к промежуточной аттестации	8	8
<b>Вид промежуточной аттестации</b>		Зачет

## 5. Содержание дисциплины

### 5.1. Содержание разделов дисциплины.

Таблица 4

№ п/п	Наименование раздела дисциплины	Содержание раздела	№ семестра		
			очная	очно-заочная	заочная
1	Раздел 1. Основы компьютерной графики.	Основные понятия. Задачи, решаемые в области компьютерной геометрии и графики, области применения. Форматы графических изображений. Программные и технические средства, используемые для создания и обработки изображений. Графические библиотеки.	5		
2	Раздел 2. Методы моделирования	Типы и особенности видов графики. Методы векторной, растровой, фрактальной графики. Основные понятия о разрешении изображения. Классические методы моделирования объектов: на основе сплайнов; на основе сеток и многоугольников; параметрическое моделирование; на основе кусков поверхностей Безье (на основе неоднородных рациональных B-сплайнов NURBS).	5		
3	Раздел 3. Методы создания и обработки фотореалистичных изображений.	Виды проекций в компьютерной графике. Методы проецирования и их основные свойства. Аппаратные средства компьютерной графики для построения и обработки реалистичных объектов. Синтез трехмерного изображения. Методы закраски. Цветовые модели. Трехмерная графика.	5		
4	Раздел 4. Методы и средства разработки мультимедийного контента	Методы разработки мультимедийного контента. Язык ООП ActionScript 3.0, JavaScript. Синтаксис. Семантика. Операторы. Циклы, Массивы. Функции.	5		
5	Раздел 5. Эргономика и Web-дизайн	Проектирование Web-документов. Язык разметки HTML. Каскадные таблицы стилей (CSS). Использование стилей при создании сайта. Веб-стандарты и их поддержка. Элементы и атрибуты HTML5 Методы эргономики в Web- дизайне. Юзабилити. Основные этапы разработки сайта. Техническое задание. Файловая структура сайта. Два типа графики на вебсайтах. Имена файлов. Концептуальное, логическое и физическое проектирование сайта. Цвет в дизайне. Фоновые цвета. Цветовой круг. Модели цвета. Взаимодействие пользователя с сайтом. Визуализация элементов интерфейса.	5		

5.2. Междисциплинарные связи с обеспечиваемыми (последующими) дисциплинами.

Таблица 5

№ п/п	Наименование обеспечиваемых (последующих) дисциплин
1	Мультимедиа-технологии в проектировании и дизайне
2	Промышленный дизайн

5.3. Разделы дисциплин и виды занятий.

Очная форма обучения

Таблица 6

№ п/п	Наименование раздела дисциплины	Лек-ции	Практ. занятия	Лаб. занятия	Семи-нары	СРС	Всего часов
1	Раздел 1. Основы компьютерной графики.	4				15	19
2	Раздел 2. Методы моделирования	4	4	4		15	27
3	Раздел 3. Методы создания и обработки фотореалистичных изображений.	6	8	4		15	33
4	Раздел 4. Методы и средства разработки мультимедийного контента	2	4	4		15	25
5	Раздел 5. Эргономика и Web-дизайн	4	6	6		15.75	31.75
Итого:		20	22	18	-	75.75	135.75

## 6. Лекции

Очная форма обучения

Таблица 7

№ п/п	Номер раздела	Тема лекции	Всего часов
1	1	Основные понятия. Задачи, решаемые в области компьютерной геометрии и графики, области применения. Форматы графических изображений.	2
2	1	Программные и технические средства, используемые для создания и обработки изображений. Графические библиотеки.	2
3	2	Типы и особенности видов графики: векторная, растровая, фрактальная. Форматы графических изображений.	2
4	2	Классические методы моделирования графических объектов: на основе сплайнов; на основе сеток и многоугольников; параметрическое моделирование; на основе кусков поверхностей Безье.	2
5	3	Цветовые модели.	2
6	3	Виды проекций в компьютерной графике. Методы проецирования и их основные свойства. Аппаратные средства компьютерной графики для построения и обработки реалистичных объектов. Трехмерная графика, синтез трехмерного изображения.	2
7	3	Методы закраски.	2

8	4	Методы разработки мультимедийного контента.	2
9	5	Проектирование Web-документов. Язык разметки HTML. Каскадные таблицы стилей (CSS). Использование стилей при создании сайта. Веб-стандарты и их поддержка. Элементы и атрибуты HTML5 Методы эргономики в Web- дизайне. Юзабилити. Основные этапы разработки сайта. Техническое задание. Файловая структура сайта. Два типа графики на вебсайтах. Имена файлов. Концептуальное, логическое и физическое проектирование сайта. Цвет в дизайне. Фоновые цвета. Цветовой круг. Модели цвета.	2
10	5	Взаимодействие пользователя с сайтом. Визуализация элементов интерфейса.	2
Итого:			20

## 7. Лабораторный практикум

Очная форма обучения

Таблица 8

№ п/п	Номер раздела	Наименование лабораторной работы	Всего часов
1	2	Создание информационного рекламного буклета., с включением образа виртуального помощника	2
2	2	Применение анимационных эффектов к рекламному буклету.	2
3	3	Создание схематического прототипа алгоритма взаимодействия в (AR) виртуальной реальности	2
4	3	Создание прототипов образов персонажей объектов (AR) виртуальной реальности	2
5	4	Создание геометрических фигур, эффекта движения, реакции на событие мыши	2
6	4	Создание покадровой анимации	2
7	5	Создание технического задания на разработку сайта	2
8	5	Разработка структуры сайта в редакторе векторной или растровой графики	2
9	5	Разработка, дизайн сайта	2
Итого:			18

## 8. Практические занятия (семинары)

Очная форма обучения

Таблица 9

№ п/п	Номер раздела	Тема занятия	Всего часов
1	2	Изучение методики создания анимационных эффектов.	2
2	2	Изучение методики создания рекламных продуктов на примере создания виньетки.	2
3	3	Изучение методов построения трехмерных объектов с применением инструментов создания примитивов	2
4	3	Изучение методов преобразований 3d объектов	2
5	3	Изучение методов реалистичности	2
6	3	Изучение методов помещения объектов в vr сцену	2
7	4	Изучение метода создания простейших графических объектов методами мультимедиа	2

8	4	Изучение метода создания анимации методами мультимедиа	2
9	5	Изучение CSS для стилевого форматирования сайта	2
10	5	Изучение html для создания структуры сайта	2
11	5	Изучение метода верстки модели структуры сайта	2
Итого:			22

## 9. Примерная тематика курсовых проектов (работ)

Рабочим учебным планом не предусмотрено

## 10. Самостоятельная работа

Очная форма обучения

Таблица 10

№ п/п	Номер раздела	Содержание самостоятельной работы	Форма контроля	Всего часов
1	1	Изучение материала лекций	опрос	15
2	2	Изучение материала лекций и изучение средств векторной графики, растровой графики	опрос	15
3	3	Изучение материала лекций и изучение средств создания реалистичных объектов.	опрос	15
4	4	Изучение материала лекций и изучение методов программирования.	опрос	15
5	5	Изучение материала лекций и методов разработки веб-проектов.	опрос	15.75
Итого:				75.75

## 11. Перечень учебно-методического обеспечения самостоятельной работы обучающихся по дисциплине

Для самостоятельной работы по дисциплине рекомендовано следующее учебно-методическое обеспечение:

- Положение о самостоятельной работе студентов в Санкт-Петербургском государственном университете телекоммуникаций им. проф. М.А. Бонч-Бруевича;
- рекомендованная основная и дополнительная литература;
- конспект занятий по дисциплине;
- слайды-презентации и другой методический материал, используемый на занятиях;
- методические рекомендации по подготовке письменных работ, требования к их содержанию и оформлению (реферат, эссе, контрольная работа) ;
- фонды оценочных средств;
- методические указания к выполнению лабораторных работ для студентов;
- методические рекомендации по подготовке и защите курсовой работы (проекта).

## 12. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся

Фонд оценочных средств разрабатывается в соответствии с локальным актом университета «Положение о фонде оценочных средств» и является приложением (Приложение А) к рабочей программе дисциплины.



Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине включает в себя:

- перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы;
- описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания;
- типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы;
- методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций.

Для каждого результата обучения по дисциплине определяются показатели и критерии оценки сформированности компетенций на различных этапах их формирования, шкалы и процедуры оценивания.

### **13. Перечень основной и дополнительной литературы, необходимой для освоения дисциплины**

#### 13.1. Основная литература:

1. Дегтярев, В. М.  
Компьютерная геометрия и графика : учеб. для вузов / В. М. Дегтярев ; рец.: В. Т. Тозик, Д. В. Строганов. - 2-е изд., стер. - М. : Академия, 2011. - 191 с. : ил. - (Высшее профессиональное образование. Информатика и вычислительная техника). - Библиогр.: с. 190. - ISBN 978-5-7695-8500-5 (в пер.) : 253.68 р. - Текст : непосредственный.

#### 13.2. Дополнительная литература:

1. Кисленко, Л. С.  
Основы проектной графики и дизайна : [Электронный ресурс] : лабораторный практикум / Л. С. Кисленко ; рец. В. М. Дегтярев ; Федеральное агентство связи, Федеральное государственное образовательное бюджетное учреждение высшего профессионального образования "Санкт-Петербургский государственный университет телекоммуникаций им. проф. М. А. Бонч-Бруевича". - СПб. : СПбГУТ, 2014. - 111 с. : ил. - 601.85 р.
2. Мусаева Т. В. Компьютерная графика в проектировании и дизайне : практикум / Т. В. Мусаева, Е. П. Бояшова ; рец. С. В. Акимов ; Федер. агентство связи, С.-Петерб. гос. ун-т телекоммуникаций им. проф. М. А. Бонч-Бруевича. - СПб. : СПбГУТ. Ч. 1 : Векторная графика : практикум. - СПб. : СПбГУТ, 2020. - 28 с. : ил., фот. цв. - ). - 361.42 р.
3. Разработка дизайна веб-приложений : учебник / Т. В. Мусаева, Е. В. Поколотина, М. А. Трифанов, Е. С. Хайбрахманова ; рец. Л. М. Корпан. - М. : Издательский

центр "Академия", 2020. - 254 с. : ил. - (Профессиональное образование). - ISBN 978-5-4468-8611-11-1 : 1404.37 р. - Текст : непосредственный.

#### **14. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»**

- [www.sut.ru](http://www.sut.ru)
- [lib.spbgut.ru/jirbis2\\_spbgut](http://lib.spbgut.ru/jirbis2_spbgut)

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

15.1. Программное обеспечение дисциплины:

- Gimp
- Inkscape
- MORAe для i-tracker
- Windows 7 ИСИТ
- КОМПАС-3D v17

15.2. Информационно-справочные системы:

- ЭБС iBooks (<https://ibooks.ru>)
- ЭБС Лань (<https://e.lanbook.com/>)
- ЭБС СПбГУТ (<http://lib.spbgut.ru>)

15.3. Дополнительные источники

#### **16. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины**

16.1. Планирование и организация времени, необходимого для изучения дисциплины

Важным условием успешного освоения дисциплины «Компьютерная графика в проектировании и дизайне» является создание системы правильной организации труда, позволяющей распределить учебную нагрузку равномерно в соответствии с графиком образовательного процесса. Большую помощь в этом может оказать составление плана работы на семестр, месяц, неделю, день. Его наличие позволит подчинить свободное время целям учебы, трудиться более успешно и эффективно. Нужно осуществлять самоконтроль, который является необходимым условием успешной учебы. Все задания, включая вынесенные на самостоятельную работу, рекомендуется выполнять непосредственно после соответствующего аудиторного занятия (лекции, практического занятия), что способствует лучшему усвоению

материала, позволяет своевременно выявить и устранить пробелы в знаниях, систематизировать ранее пройденный материал, на его основе приступить к овладению новыми знаниями и навыками.

Система университетского обучения основывается на рациональном сочетании нескольких видов учебных занятий (в первую очередь лекций и практических занятий), работа на которых обладает определенной спецификой.

### 16.2. Подготовка к лекциям

Знакомство с дисциплиной происходит уже на первой лекции, где от студента требуется не просто внимание, но и самостоятельное оформление конспекта. При работе с конспектом лекций необходимо учитывать тот фактор, что одни лекции дают ответы на конкретные вопросы темы, другие – лишь выявляют взаимосвязи между явлениями, помогая студенту понять глубинные процессы развития изучаемого предмета, как в истории, так и в настоящее время.

Конспектирование лекций – сложный вид вузовской аудиторной работы, предполагающий интенсивную умственную деятельность студента. Конспект является полезным тогда, когда записано самое существенное и сделано это самим обучающимся. Не надо стремиться записать дословно всю лекцию. Такое «конспектирование» приносит больше вреда, чем пользы. Целесообразно вначале понять основную мысль, излагаемую лектором, а затем записать ее. Желательно запись осуществлять на одной странице листа или оставляя поля, на которых позднее, при самостоятельной работе с конспектом, можно сделать дополнительные записи, отметить непонятные места.

Конспект лекции лучше подразделять на пункты, соблюдая красную строку. Этому в большой степени будут способствовать вопросы плана лекции, предложенные преподавателям. Следует обращать внимание на акценты, выводы, которые делает лектор, отмечая наиболее важные моменты в лекционном материале замечаниями «важно», «хорошо запомнить» и т.п. Можно делать это и с помощью разноцветных маркеров или ручек, подчеркивая термины и определения.

Целесообразно разработать собственную систему сокращений, аббревиатур и символов. Однако при дальнейшей работе с конспектом символы лучше заменить обычными словами для быстрого зрительного восприятия текста. Работая над конспектом лекций, всегда необходимо использовать не только учебник, но и ту литературу, которую дополнительно рекомендовал лектор. Именно такая серьезная, кропотливая работа с лекционным материалом позволит глубоко овладеть теоретическим материалом.

### 16.3. Подготовка к практическим занятиям

Тщательное продумывание и изучение вопросов плана основывается на проработке пройденного материала (материала лекций, практических занятий), а затем изучения обязательной и дополнительной литературы, рекомендованной к данной теме.

Результат такой работы должен проявиться в способности студента свободно ответить на теоретические вопросы практикума, его выступлении и участии в коллективном обсуждении вопросов изучаемой темы, правильном выполнении практических заданий и контрольных работ.

Необходимо понимать, что невозможно во время аудиторных занятий изложить весь материал из-за лимита аудиторных часов, и при изучении дисциплины недостаточно конспектов занятий. Поэтому самостоятельная работа с учебниками, учебными пособиями, научной, справочной литературой, материалами периодических изданий и интернета является наиболее эффективным методом получения дополнительных знаний, позволяет значительно активизировать процесс овладения информацией, способствует более глубокому усвоению изучаемого материала, формирует у студентов свое отношение к конкретной проблеме.

#### 16.4. Рекомендации по работе с литературой

Работу с литературой целесообразно начать с изучения общих работ по теме, а также учебников и учебных пособий. Далее рекомендуется перейти к анализу монографий и статей, рассматривающих отдельные аспекты проблем, изучаемых в рамках курса, а также официальных материалов и неопубликованных документов (научно-исследовательские работы, диссертации), в которых могут содержаться основные вопросы изучаемой проблемы.

Работу с источниками надо начинать с ознакомительного чтения, т.е. просмотреть текст, выделяя его структурные единицы. При ознакомительном чтении закладками отмечаются те страницы, которые требуют более внимательного изучения. В зависимости от результатов ознакомительного чтения выбирается дальнейший способ работы с источником. Если для разрешения поставленной задачи требуется изучение некоторых фрагментов текста, то используется метод выборочного чтения. Если в книге нет подробного оглавления, следует обратить внимание обучающегося на предметные и именные указатели.

Избранные фрагменты или весь текст (если он целиком имеет отношение к теме) требуют вдумчивого, неторопливого чтения с «мысленной проработкой» материала. Такое чтение предполагает выделение: 1) главного в тексте; 2) основных аргументов; 3) выводов. Особое внимание следует обратить на то, вытекает тезис из аргументов или нет. Необходимо также проанализировать, какие из утверждений автора носят проблематичный, гипотетический характер, и уловить скрытые вопросы.

Понятно, что умение таким образом работать с текстом приходит далеко не сразу. Наилучший способ научиться выделять главное в тексте, улавливать проблематичный характер утверждений, давать оценку авторской позиции – это сравнительное чтение, в ходе которого студент знакомится с различными мнениями по одному и тому же вопросу, сравнивает весомость и доказательность аргументов сторон и делает вывод о наибольшей убедительности той или иной позиции.

Если в литературе встречаются разные точки зрения по тому или иному вопросу из-за сложности прошедших событий и правовых явлений, нельзя их отвергать, не разобравшись. При наличии расхождений между авторами необходимо найти рациональное зерно у каждого из них, что позволит глубже усвоить предмет изучения и более критично оценивать изучаемые вопросы. Знакомясь с особыми позициями авторов, нужно определять их схожие суждения, аргументы, выводы, а затем сравнивать их между собой и применять из них ту, которая более убедительна.

Следующим этапом работы с литературными источниками является создание конспектов, фиксирующих основные тезисы и аргументы. Можно делать записи на

отдельных листах, которые потом легко систематизировать по отдельным темам изучаемого курса. Другой способ – это ведение тематических тетрадей-конспектов по одной какой-либо теме. Большие специальные работы монографического характера целесообразно конспектировать в отдельных тетрадях. Здесь важно вспомнить, что конспекты пишутся на одной стороне листа, с полями и достаточным для исправления и ремарок межстрочным расстоянием (эти правила соблюдаются для удобства редактирования). Если в конспектах приводятся цитаты, то непременно должно быть дано указание на источник (автор, название, выходные данные, № страницы). Впоследствии эта информация может быть использована при написании текста реферата или другого задания.

Таким образом, при работе с источниками и литературой важно уметь:

- сопоставлять, сравнивать, классифицировать, группировать, систематизировать информацию в соответствии с определенной учебной задачей;
- обобщать полученную информацию, оценивать прослушанное и прочитанное;
- фиксировать основное содержание сообщений; формулировать, устно и письменно, основную идею сообщения; составлять план, формулировать тезисы;
- готовить и презентовать развернутые сообщения типа доклада;
- работать в разных режимах (индивидуально, в паре, в группе), взаимодействуя друг с другом;
- пользоваться реферативными и справочными материалами;
- контролировать свои действия и действия своих товарищей, объективно оценивать свои действия;
- обращаться за помощью, дополнительными разъяснениями к преподавателю, другим студентам;
- пользоваться лингвистической или контекстуальной догадкой, словарями различного характера, различного рода подсказками, опорам в тексте (ключевые слова, структура текста, предваряющая информация и др.);
- использовать при говорении и письме перифраз, синонимичные средства, слова-описания общих понятий, разъяснения, примеры, толкования, «словотворчество»
- повторять или перефразировать реплику собеседника в подтверждение понимания его высказывания или вопроса;
- обратиться за помощью к собеседнику (уточнить вопрос, переспросить и др.);
- использовать мимику, жесты (вообще и в тех случаях, когда языковых средств не хватает для выражения тех или иных коммуникативных намерений).

#### 16.5. Подготовка к промежуточной аттестации

При подготовке к промежуточной аттестации целесообразно:

- внимательно изучить перечень вопросов и определить, в каких источниках находятся сведения, необходимые для ответа на них;
- внимательно прочитать рекомендованную литературу;
- составить краткие конспекты ответов (планы ответов).

### 17. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Таблица 11

№ п/п	Наименование специализированных аудиторий и лабораторий	Наименование оборудования
-------	---------------------------------------------------------	---------------------------

1	Лекционная аудитория	Аудио-видео комплекс
2	Аудитории для проведения групповых и практических занятий	Аудио-видео комплекс
3	Компьютерный класс	Персональные компьютеры
4	Аудитория для курсового и дипломного проектирования	Персональные компьютеры
5	Аудитория для самостоятельной работы	Компьютерная техника
6	Читальный зал	Персональные компьютеры