

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«ТЮМЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
Тобольский педагогический институт им. Д.И.Менделеева (филиал)
Тюменского государственного университета

УТВЕРЖДАЮ

Директор

Шилов С.П.

« 28 » _____ 2020 г.



ПРАКТИКУМ ПО РАЗРАБОТКЕ ИГР В ИТ-СРЕДЕ

Рабочая программа для обучающихся направления
44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)
Профили история; обществознание
Форма обучения: очная

Буслова Н.С. Практикум по разработке игр в IT-среде. Рабочая программа для обучающихся по направлению подготовки 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки), профили история; обществознание, форма обучения очная. Тобольск, 2020.

Рабочая программа дисциплины опубликована на сайте ТюмГУ: Практикум по разработке игр в IT-среде [электронный ресурс] / Режим доступа: <https://tobolsk.utmn.ru/sveden/education/#>

©Тобольский педагогический институт им. Д.И.Менделеева (филиал) Тюменского государственного университета, 2020

© Буслова Надежда Сергеевна, 2020

1. Пояснительная записка

Цели освоения дисциплины - ознакомление студентов с комплексом современных технологий и концепций для разработки компьютерных игр и их применение в учебном процессе.

Задачи:

- формирование системы понятий, знаний, умений и навыков в области проектирования и реализации игр в IT-среде, включающих в себя методы проектирования, анализа и создания игровых продуктов и их сопровождения;
- познакомить с основными жанрами компьютерных игр и их принципиальными особенностями;
- познакомить с понятием и возможностями сред разработки игровых приложений;
- формирование представлений о роли игры в развитии личности ребенка, в обучении и воспитании
- овладеть основными методами и приемами подбора среды разработки в соответствии с требованиями к игровому приложению, реализации основных алгоритмов игрового приложения.

1.1. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Практикум по разработке игр в IT-среде» относится к дисциплинам по выбору блока.

Для освоения дисциплины «Практикум по разработке игр в IT-среде» студенты используют знания, умения, навыки, сформированные в процессе изучения дисциплины «Информационные технологии в образовании», «Геймификация образования: психология и педагогика игры».

Освоение дисциплины «Практикум по разработке игр в IT-среде» является необходимой основой для последующего изучения дисциплин вариативной части, прохождения учебной и производственных практик.

- Игра в дошкольном образовании (19 сем.);
- Использование игры в начальном, основном и среднем образовании (19 сем.);
- Игра в дополнительном образовании и образовании взрослых (20 сем.);
- Создание игровой образовательной среды (20 сем.).

1.2. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения данной дисциплины

Процесс изучения данной дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций:

ПК-1 – Способен осуществлять обучение учебному предмету на основе использования предметных методик с учетом возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся;

ПК-2 – Способен применять современные информационно-коммуникационные технологии в учебном процессе.

Код и наименование компетенции	Планируемые результаты обучения: (знаниевые/функциональные)
ПК-1 – Способен осуществлять обучение учебному предмету на основе использования предметных методик с учетом возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся	Знает: основные методы и приемы, необходимые для разработки и реализации основных и дополнительных образовательных программ по обучению истории и обществознанию с использованием игр, реализованных в IT-среде Умеет: определять оптимальные формы и методы для разработки и реализации основных и дополнительных образовательных программ по обучению истории и обществознанию с использованием игр, реализованных в IT-среде
ПК-2 – Способен применять	Знает: знает основные принципы создания компьютерных игр

современные информационно-коммуникационные технологии в учебном процессе	и программные средства для их реализации Умеет: проектировать и реализовывать компьютерные игры с использованием современных информационно-коммуникационных технологий для применения их в учебном процессе
--	--

2. Структура и объем дисциплины

Семестр 18. Форма промежуточной аттестации (зачет, экзамен) – экзамен.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 5 зачетных единицы, 180 академических часов, из них 64 часа, выделенных на контактную работу с преподавателем, 89 часов, выделенных на самостоятельную работу.

Таблица 1

Вид учебной работы	Всего часов	Часов в семестре	
		18 семестр	
Общий объем	зач. Ед. час	5	5
		180	180
Из них:			
Часы аудиторной работы (всего):		64	64
Лекции		32	32
Практические занятия		32	32
Лабораторные / практические занятия по подгруппам		-	-
Часы внеаудиторной работы, включая самостоятельную работу обучающегося		116	116
Вид промежуточной аттестации			экзамен

3. Система оценивания

Оценивание результатов освоения дисциплины может осуществляться в рамках балльной системы, разработанной преподавателем и доведенной до сведения обучающихся на первом занятии

№ темы	Формы оцениваемой работы	Количество часов	Макс. Количество баллов
Практические занятия 1-16	Отчет о выполнении заданий практических работ.	32	48
Лекции 1-16	Ответы на контрольные вопросы	32	32
Самостоятельная работа, КСР	Итоговый проект	116	20
	Итого	144	100

Промежуточная аттестация может быть выставлена с учетом совокупности баллов, полученных обучающимся в рамках текущего контроля, включающего выполнение и защиту практических работ, ответы на контрольные вопросы и подготовку и защиту итогового проекта.

№	Баллы	Оценки
1.	0-60	Неудовлетворительно
2.	61-75	Удовлетворительно
3.	76-90	Хорошо
4.	91-100	Отлично

Экзамен в I семестре может проводиться в форме собеседования по теоретическим и практическим вопросам, либо в форме тестирования по теоретическим вопросам курса и представления итогового проекта по курсу.

4. Содержание дисциплины

4.1. Тематический план дисциплины

Таблица 2

№	Наименование тем и/или разделов	Объем дисциплины, час.			
		Всего	Виды аудиторной работы (акад. час.)		Иные виды контактной работы
			Лекции	Практические занятия	
1	2	3	4	5	6
1	Теоретические основы технологии игры	26	4	2	
2	Проектирование компьютерной игры. Проблема поиска идеи	26	4	2	
3	Среды разработки игровой программы	64	10	16	
4	Разработка компьютерной игры	64	14	12	
	Итого (часов):	180	32	32	

4.2. Содержание дисциплины по темам

4.2.1. Темы лекций

Тема 1. Теоретические основы технологии игры. Понятие игры. Виды игр. Основные характеристики игры (сюжет, стратегия, тактика). Психология игры. Значение ролевых игр в учебном процессе. Жанры компьютерной игры – классификация, примеры, характерные особенности. Место компьютерной игры в жизни современного человека. Проблемы, вызванные пристрастием человека к компьютерным играм и возможные пути их решения.

Тема 2. Проектирование компьютерной игры. Проблема поиска идеи. Понятие компьютерной игры, ее особенности и отличия. Классификации компьютерных игр с точки зрения алгоритмов, задействованных при ее реализации. Приемы создания игровой программы: разработка сценария игры и ее модели, нисходящее проектирование, тестирование и документирование программы. Методы поиска идеи. Гейм-девелопинг: основные понятия, команда создателей игры. Реализация основных этапов разработки собственной игры. Компьютерная графика.

Тема 3. Среды разработки игровой программы. Обзор визуальных сред разработок. Основные возможности, достоинства и недостатки. Интерфейс. Объекты. Действия над объектами. Взаимодействие между объектами. Создание простейших приложений с управляемыми пользователем объектами.

Тема 4. Разработка компьютерной игры (программирование). Основные алгоритмические конструкции и их использование при разработке компьютерных игр разного жанра. Создание игрового приложения по разработке собственной компьютерной игры. Документирование и сопровождение. Представление и защита собственного проекта.

4.2.2. Темы практических занятий

Занятие 1

Вопросы для обсуждения

1. Понятие игровых технологий
2. Теория и классификация игр
3. Сущность и функции игры и игровой деятельности
4. Игровые технологии в обучении младших школьников
5. Игровые технологии в обучении детей основной школы
6. Игровые технологии в обучении детей старшей школы
7. Интерактивные игры
8. Компьютерные игры.
9. Проблемы, вызванные пристрастием человека к компьютерным играм и возможные пути их решения.

Занятие 2.

Вопросы для обсуждения

1. Понятие компьютерной игры, ее особенности и отличия.
2. Классификации компьютерных игр с точки зрения алгоритмов, задействованных при ее реализации.
3. Приемы создания игровой программы: разработка сценария игры и ее модели, нисходящее проектирование, тестирование и документирование программы.
4. Методы поиска идеи.
5. Гейм-девелопинг: основные понятия, команда создателей игры.
6. Компьютерная графика.

Занятие 3-5

Возможности и основные принципы работы среды Unity на примере разработки простой игры.

История и возможности Unity.

Установка Unity. Знакомство с интерфейсом. Создание простой игры (на примере «Roll&Ball»). Функции событий. Жизненный цикл скрипта. Принципы работы игрового движка. Структура игры. Подпрограммы Start, Awake, Update, FixedUpdate, LateUpdate. Примеры, эксперименты. Работа над индивидуальным проектом. Выбор типа, жанра, сюжета игры.

Занятие 6-7

Знакомство с Kodu. Интерфейс визуального редактора. Персонажи и объекты. Ландшафты. Пути перемещения объектов. Создание клонов и порождаемых объектов. Опция «Родитель». Подсчет баллов, индикатор здоровья, таймер.

Работа над индивидуальным проектом. Выбор типа, жанра, сюжета игры.

Занятие 8-10

Интерфейс Скретч. Учетная запись Скретч. Скретч-студия. Создание, сохранение и публикация проекта. Создание фона для сцены и костюма для спрайта с помощью растрового (векторного) графического редактора. Блоки Движение и Внешность. Коробка «Движение». Система координат. Коробка «Внешность». Система координат. Коробка «Операторы». Переменная. Списки. Циклы. События. Последовательное и параллельное выполнение скриптов. Применение клонирования.

Работа над индивидуальным проектом. Выбор типа, жанра, сюжета игры.

Занятие 11-16

Разработка и программирование игры. Эксперименты с играми

Идея игры. Сценарий игры с текстом. Механика игры. Фон. Спрайты. Костюмы. Создание скриптов. Организация взаимодействия между скриптами. созданию кода, определяющего правила поведения игроков и объектов. Создание уровней. Тестирование и отладка игры. Эффектная и эффективная презентация с указанием методических рекомендаций по возможности применения игры в учебном процессе.

4.2.3. Образцы средств для проведения текущего контроля

Степень овладения знаниями и практическими навыками определяется в процессе текущего и итогового контроля.

С целью текущего контроля знаний проводится проверка выполнения практических заданий, вопросов для устного контроля знаний.

Перечень примерных вопросов для текущего контроля

1. Понятие игровых технологий
2. Теория и классификация игр
3. Сущность и функции игры и игровой деятельности
4. Игровые технологии в обучении младших школьников
5. Игровые технологии в обучении детей основной школы
6. Игровые технологии в обучении детей старшей школы
7. Интерактивные игры
8. Компьютерные игры.
9. Проблемы, вызванные пристрастием человека к компьютерным играм и возможные пути их решения.
10. Понятие компьютерной игры, ее особенности и отличия.
11. Классификации компьютерных игр с точки зрения алгоритмов, задействованных при ее реализации.
12. Приемы создания игровой программы: разработка сценария игры и ее модели, нисходящее проектирование, тестирование и документирование программы.
13. Методы поиска идеи.
14. Гейм-девелопинг: основные понятия, команда создателей игры.
15. Компьютерная графика.
16. Программные средства для создания компьютерных игр
17. Сценарий игры

5. Учебно-методическое обеспечение и планирование самостоятельной работы обучающихся

Таблица 3

№	Разделы	Формы СРС, включая требования к подготовке к занятиям
1	Теоретические основы технологии игры	Изучение теоретического материала в процессе подготовки к практическим занятиям: роль игры в развитии личности ребенка, в обучении и воспитании; основные отличия игровых приложений от прочих; различные подходы к классификации компьютерных игр; основные жанры компьютерных игр и их принципиальные особенности.
2	Проектирование компьютерной игры. Проблема поиска идеи	Изучение теоретического материала в процессе подготовки к практическим занятиям: представление о проблемах и направлениях развития технологии программирования компьютерных игр; методы проектирования и производства программного продукта, принципы построения, структуры и приемы работы с инструментальными средствами, поддерживающими создание игрового приложения; методы организации работы в коллективе разработчиков, распределение ролей и обязанностей; основные этапы жизненного цикла программного продукта
3	Среды разработки игровой программы	Изучение теоретического материала в процессе подготовки к практическим занятиям: понятие и возможности сред разработки игровых приложений. Анализ инструментальных сред для разработки компьютерных игр
4	Разработка компьютерной игры	Изучение теоретического материала в процессе подготовки к практическим занятиям: основные алгоритмы игрового

	<p>приложения: организацию меню, диалога с пользователем, организации и обновления</p> <p>таблицы рекордов, взаимодействия главного персонажа с игровым миром и другими персонажами.</p> <p>Проектирование сценария игры, выбор героев, создание фонов, реализация алгоритма.</p> <p>Подготовка к защите итогового проекта</p>
--	--

6. Промежуточная аттестация по дисциплине (модулю)

6.1. Оценочные материалы для проведения промежуточной аттестации по дисциплине
Промежуточная аттестация студентов по курсу предполагает экзамен, который может проводиться в форме представления и защиты студентами отчетов по практическим работам в указанные преподавателем сроки, опросов по изучаемым темам и подготовки и защиты итогового проекта.

Иная форма проведения экзамена - собеседование по теоретическим и практическим вопросам, либо тестирование по теоретическим вопросам курса и представление итогового проекта по курсу.

Вопросы к экзамену:

1. Понятие игры. Виды игр.
2. Основные характеристики игры (сюжет, стратегия, тактика).
3. Психология игры.
4. Значение ролевых игр в учебном процессе.
5. Жанры компьютерной игры – классификация, примеры, характерные особенности.
6. Место компьютерной игры в жизни современного человека.
7. Проблемы, вызванные пристрастием человека к компьютерным играм и возможные пути их решения.
8. Понятие компьютерной игры, ее особенности и отличия.
9. Классификации компьютерных игр с точки зрения алгоритмов, задействованных при ее реализации.
10. Приемы создания игровой программы: разработка сценария игры и ее модели, нисходящее проектирование, тестирование и документирование программы.
11. Методы поиска идеи. Гейм-девелопинг: основные понятия, команда создателей игры.
12. Реализация основных этапов разработки собственной игры.
13. Компьютерная графика.
14. Обзор визуальных сред разработок.
15. Основные возможности, достоинства и недостатки.
16. Интерфейс.
17. Объекты. Действия над объектами.
18. Взаимодействие между объектами.
19. Создание простейших приложений с управляемыми пользователем объектами.
20. Основные алгоритмические конструкции и их использование при разработке компьютерных игр разного жанра.
21. Создание игрового приложения по разработке собственной компьютерной игры.
22. Документирование и сопровождение.
23. Представление и защита собственного проекта.

Примерные тестовые задания:

1. К методам генерирования идей относят:
 - 1) мозговая атака
 - 2) эвристический метод.

- 3) морфологический анализ
 - 4) синектика
2. Расположите этапы моделирования игры в порядке следования:
- 1) объяснение правил игры
 - 2) разработка алгоритма
 - 3) создание сценария
 - 4) выбор цели
 - 5) программирование
 - 6) опытная эксплуатация
 - 7) модернизация
 - 8) тест и отладка
3. Успешная идея игрового приложения должна отвечать требованиям:
- 1) оригинальности, неповторимости.
 - 2) реализуемости
 - 3) соответствия действительности
 - 4) непротиворечивости
4. Движок - это:
- 1) программа, занимающаяся управлением, взаимодействием и выводом контента игры
 - 2) подпрограмма, реализующая движение объектов
 - 3) программа, реализующая функциональность приложения, отличную от простой демонстрации
5. Концепт-документ представляет собой:
- 1) перечень документов, сопровождающих программный продукт
 - 2) краткое, но ёмкое документирование всех идей и приведение их к какой-то единой структуре
 - 3) алгоритм игрового приложения
 - 4) результаты маркетингового исследования

Итоговый проект

Спроектировать и реализовать компьютерную игру для использования в учебном процессе. Основные компоненты: Идея игры. Сценарий игры с текстом. Механика игры. Фон. Персонажи. Костюмы. Создание кода, определяющего правила поведения игроков и объектов. Создание уровней. Эксперименты с играми. Тестирование и отладка игры. Презентация проекта с указанием методических рекомендаций по возможности применения игры в учебном процессе

6.1. Критерии оценивания компетенций:

Карта критериев оценивания компетенций

Таблица 4

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенций, соотнесенные с планируемыми результатами обучения	Оценочные средства	Критерии оценивания
ПК-1 - Способен осуществлять обучение учебному предмету на основе использования предметных методик с учетом возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся	Знает: основные методы и приемы, необходимые для разработки и реализации основных и дополнительных образовательных программ по обучению истории и обществознанию с использованием игр, реализованных в IT-среде	Конспекты лекций, задания практических работ, опрос по изучаемым темам, итоговый проект	<i>Пороговый уровень:</i> может выполнять работы под контролем преподавателя. <i>Базовый уровень:</i> может выполнять работы самостоятельно. <i>Повышенный уровень:</i> готов выполнять работы

	Умеет: определять оптимальные формы и методы для разработки и реализации основных и дополнительных образовательных программ по обучению истории и обществознанию с использованием игр, реализованных в IT-среде		по определению оптимальных форм и методов для разработки и реализации основных и дополнительных образовательных программ по обучению истории и обществознанию с использованием игр, реализованных в IT-среде
ПК-2 - Способен применять современные информационно-коммуникационные технологии в учебном процессе	Знает: знает основные принципы создания компьютерных игр и программные средства для их реализации Умеет: проектировать и реализовывать компьютерные игры с использованием современных информационно-коммуникационных технологий для применения их в учебном процессе	Конспекты лекций, задания практических работ, опрос по изучаемым темам, итоговый проект	<i>Пороговый уровень:</i> может выполнять работы под контролем преподавателя. <i>Базовый уровень:</i> может выполнять работы самостоятельно. <i>Повышенный уровень:</i> готов выполнять работы по определению оптимальных способов создания компьютерных игр с использованием современных ИКТ для применения их в учебном процессе

7. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (модуля)

7.1 Основная литература:

1. Мандель, Б. Р. Игрология. Феномен интеллектуальной игры в образовательном процессе: Учеб. пособие / Б. Р. Мандель. - Москва: Вузовский учебник: ИНФРА-М, 2013. - 226 с. - URL: <https://znanium.com/read?id=150659> – Режим доступа: по подписке ТюмГУ.

7.2 Дополнительная литература

1. Колдаев, В. Д. Основы алгоритмизации и программирования: учебное пособие / В. Д. Колдаев; под ред. проф. Л. Г. Гагариной. – Москва: ФОРУМ: ИНФРА-М, 2021. – 414 с. – <https://znanium.com/read?id=361059> – Режим доступа: по подписке ТюмГУ.

2. Бревнова, Ю. А. Компьютерные игры в современной субкультуре детства (социокультурный аспект): автореферат диссертации на соискание ученой степени кандидата культурологии по специальности 24.00.01. - теория и история культуры / Ю. А. Бревнова. - Москва, 2012. - 29 с. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/523327> – Режим доступа: по подписке ТюмГУ.

3. Репринцева, Г. И. Игра – ключ к душе ребенка. В чьих руках окажется это волшебное средство?: научно-методическое пособие / Г. И. Репринцева. – 2-е изд., испр. и доп. – Москва: ФОРУМ : ИНФРА-М, 2020. – 319 с. – URL: <https://znanium.com/catalog/product/1083280> – Режим доступа: по подписке ТюмГУ.

7.3 Интернет-ресурсы

1. Российское образование. Федеральный портал. – URL: <http://www.edu.ru> Режим доступа: свободный.
2. Национальный открытый университет «ИНТУИТ» – URL: <http://www.intuit.ru/> Режим доступа: свободный.
3. Яндекс-школа - URL: <https://school.yandex.ru/>
4. Unity – платформа для разработки компьютерных игр в реальном времени - URL: <https://unity.com/ru>
5. Среда для программирования компьютерных мини-игр - URL: <http://scratch.mit.edu>
6. Kodu Game Lab - среда разработки 3D - игр - URL: <http://www.kodugamelab.com/>

7.4. Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы:

1. Электронно-библиотечная система издательства «Лань» – URL: <https://e.lanbook.com/> Режим доступа: по подписке ТюмГУ.
2. Электронно-библиотечная система Znanium.com – URL: <https://znanium.com/> Режим доступа: по подписке ТюмГУ.
3. IPR BOOKS – URL: <http://www.iprbookshop.ru/> Режим доступа: по подписке ТюмГУ.
4. Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU – URL: <https://www.elibrary.ru/defaultx.asp> Режим доступа: по подписке ТюмГУ.
5. Межвузовская электронная библиотека (МЭБ) – URL: <https://icdlib.nspu.ru/> Режим доступа: по подписке ТюмГУ.
6. Национальная электронная библиотека (НЭБ) – URL: <https://rusneb.ru/> Режим доступа: по подписке ТюмГУ.
7. Ивис – URL: <https://dlib.eastview.com/> Режим доступа: по подписке ТюмГУ.
8. Библиотека ТюмГУ – URL: <https://library.utmn.ru/>

8. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине

- Интернет-браузер для работы с учебными порталами;
- Лицензионное ПО для разработки учебно-методических материалов:
- Microsoft Office 2003, Microsoft Office 2007, Microsoft Office 2010, Windows, Dr. Web, Конструктор тестов 2.5 (Keepsoft), Adobe Design Premium CS4, Corel Draw Graphics Suite X5.
- Свободно распространяемое ПО, в том числе отечественного производства:
- Microsoft Teams – интернет-приложение, платформа для электронного обучения.

9. Технические средства и материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля)

Мультимедийная учебная аудитория для проведения занятий лекционного и лабораторного типа, для самостоятельной работы № 201 на 24 рабочих места с компьютерным классом на 20 рабочих мест, оснащена следующими техническими средствами обучения и оборудованием: учебная мебель, доска аудиторная, мультимедийное проекционное и акустическое оборудование, принтер, персональные компьютеры.

15+1 ПК (HP EliteDesk 800 G5: Intel Core i5 9500T 2,2 ГГц; AMD Radeon RX 560 4 ГБ; DDR4 16 ГБ; SSD 256 ГБ; HP ProDisplay P244: 1920x1080; 23 дюйма; MS Windows 10; MS Office 2010), 5 ноутбуков (HP 255 G7: AMD Ryzen 3 2200U 2,5 ГГц; AMD Radeon Vega 3; DDR4 8 ГБ; SSD 128 ГБ; 1920x1080; 15,6 дюйма; MS Windows 10; MS Office 2010), принтер лазерный цветной А3 (HP Color LaserJet Pro CP5225N), проектор (Epson EB-980W: 1280x800; 3800 лм), экран (16:10; 300x250 см). На ПК установлено следующее программное обеспечение: Офисное ПО:

операционная система MS Windows, офисный пакет MS Office, платформа MS Teams, офисный пакет LibreOffice, антивирусное ПО Dr. Web.

Обеспечено проводное подключение ПК к локальной сети и сети Интернет.

Мультимедийная учебная аудитория для проведения занятий лекционного и лабораторного типа, для самостоятельной работы № 303 на 24 рабочих места с компьютерным классом на 15 рабочих мест, оснащена следующими техническими средствами обучения и оборудованием: учебная мебель, доска аудиторная, мультимедийное проекционное и акустическое оборудование, принтер, персональные компьютеры.

15+1 ПК (Dell 3060-7601: Intel Core i5 8500T 2,1 ГГц; DDR4 8 ГБ; SSD 256 ГБ; Dell SE2216H: 1920x1080; 21,5 дюйма; MS Windows 10; MS Office 2010), **проектор** (Epson EB-980W: 1280x800; 3800 лм), экран.

На ПК установлено следующее программное обеспечение: Офисное ПО: операционная система MS Windows, офисный пакет MS Office, платформа MS Teams, офисный пакет LibreOffice, антивирусное ПО Dr. Web.

Обеспечено проводное подключение ПК к локальной сети и сети Интернет.

Мультимедийная учебная аудитория для самостоятельной работы студентов №301 на 20 посадочных мест, с компьютерным классом на 15 рабочих мест оснащена следующими техническими средствами обучения и оборудованием:

15+1 ПК (Dell 3060-7601: Intel Core i5 8500T 2,1 ГГц; DDR4 8 ГБ; SSD 256 ГБ; Dell SE2216H: 1920x1080; 21,5 дюйма; MS Windows 10; MS Office 2010), **интерактивная доска** (SmartBoard SBX885: 16:10; 188x117 см; 87 дюймов), **проектор** (SMART V25: 1024x768; 2000 лм)

На ПК установлено следующее программное обеспечение: Офисное ПО: операционная система MS Windows, офисный пакет MS Office, платформа MS Teams, офисный пакет LibreOffice, антивирусное ПО Dr. Web.

Обеспечено проводное подключение ПК к локальной сети и сети Интернет.

Мультимедийная учебная аудитория для проведения занятий лекционного и лабораторного типа, для самостоятельной работы № 311 на 24 рабочих мест с компьютерным классом на 15 рабочих мест оснащена следующими техническими средствами обучения и оборудованием:

15+1 ПК (Dell 3060-7601: Intel Core i5 8500T 2,1 ГГц; DDR4 8 ГБ; SSD 256 ГБ; Dell SE2216H: 1920x1080; 21,5 дюйма; MS Windows 10; MS Office 2010), **проектор** (Epson EB-980W: 1280x800; 3800 лм), **экран** (16:10)

На ПК установлено следующее программное обеспечение: Офисное ПО: операционная система MS Windows, офисный пакет MS Office, платформа MS Teams, офисный пакет LibreOffice, антивирусное ПО Dr. Web.

Обеспечено проводное подключение ПК к локальной сети и сети Интернет.