

МИНОБРНАУКИ РОССИИ  
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ВОРОНЕЖСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
(ФГБОУ ВО «ВГУ»)

УТВЕРЖДАЮ

Заведующий

кафедрой связей с общественностью,  
рекламы и дизайна



д.ф.н., проф. В.В. Тулупов

18.04.2024 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ  
ДИСЦИПЛИНЫ  
ПРОГРАММЫ ПОДГОТОВКИ СПЕЦИАЛИСТОВ СРЕДНЕГО ЗВЕНА**

ОПЦ.08 Компьютерная графика и мультимедиа

*Код и наименование дисциплины в соответствии с Учебным  
планом*

42.02.01 «Реклама»

*Код и наименование специальности*

гуманитарный

*Профиль подготовки (технический, естественнонаучный, социально-экономический,  
гуманитарный)*

специалист по рекламе

*Квалификация выпускника*

очная

*Форма обучения*

Учебный год: 2025 - 2026

Семестр(ы): 4,5

Рекомендована:

НМС факультета журналистики

*(Наименование рекомендующей структуры)*

протокол от 18.04.2024 г. № 7

Составители программы: преп. Ельшина О.И.

2024 г.

## СОДЕРЖАНИЕ

	стр.
1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	

# 1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

## ОПЦ.08 Компьютерная графика и мультимедиа

Программа учебной дисциплины разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования (ФГОС СПО) по специальности 42.02.01 Реклама, утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 21 июля 2023 г. № 552 "Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 42.02.01 Реклама", входящей в укрупненную группу специальностей 42.00.00 «Средства массовой информации и информационно-библиотечное дело».

Программа учебной дисциплины реализуется с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

### **1.1. Область применения программы**

Программа учебной дисциплины является частью основной профессиональной образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО 42.02.01 Реклама", входящей в укрупненную группу специальностей 42.00.00 «Средства массовой информации и информационно-библиотечное дело».

### **1.2. Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы:**

Дисциплина ОПЦ.08 Компьютерная графика и мультимедиа входит в общепрофессиональный цикл (профессиональная подготовка)

### **1.3. Цели и задачи дисциплины – требования к результатам освоения дисциплины:**

С целью овладения указанным видом профессиональной деятельности и соответствующими профессиональными компетенциями обучающийся в ходе освоения профессионального модуля должен:

#### **иметь практический опыт:**

- выбора и использования инструмента, оборудования и основных изобразительных средств и материалов при исполнении рекламного продукта;
- построения модели (макета, сценария) объекта с учетом выбранной технологии;
- подготовки к производству рекламного продукта;
- производства рекламного продукта с учетом аспектов психологического воздействия рекламы, правового обеспечения рекламной деятельности и требований заказчиков;

#### **уметь:**

- использовать профессиональные пакеты программного обеспечения для обработки графики, аудио-, видео-, анимации;
- использовать мультимедийные и web-технологии для разработки и внедрения рекламного продукта;

#### **знать:**

- технические и программные средства для компьютерной обработки графики, аудио-, видео-, анимации;
- технологию создания Интернет-рекламы;
- аппаратное и программное обеспечение.

Результатом освоения программы учебной дисциплины является овладение обучающимся профессиональными (ПК) и общими (ОК) компетенциями:

<b>Код компетенции</b>	<b>Содержательная часть компетенции</b>
<b>ОК 1</b>	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам;
<b>ОК 2</b>	Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности;
<b>ПК.3.1.</b>	Разрабатывать стратегии продвижения бренда в сети Интернет.
<b>ПК.3.2.</b>	Разрабатывать рекламные кампании бренда в сети Интернет.
<b>ПК.3.3</b>	Проводить рекламную кампанию инструментами поисковой оптимизации, контекстно-медийной рекламы и маркетинга в социальных сетях.
<b>ПК.4.1.</b>	Разрабатывать творческие рекламные решения для достижения целей креативной стратегии рекламной/коммуникационной кампании.
<b>ПК.4.2</b>	Разрабатывать творческие рекламные решения в целях тактического планирования рекламной коммуникационной кампании.
<b>ПК.4.3</b>	Проводить разработку и размещение рекламного контента для продвижения торговой марки/бренда/организации в сети Интернет.

#### **1.4. Рекомендуемое количество часов на освоение программы дисциплины:**

максимальной учебной нагрузки обучающегося 70 часов, в том числе:

аудиторной учебной работы обучающегося (обязательных учебных занятий) 48 час;

внеаудиторной (самостоятельной) учебной работы обучающегося 22 часа.

## **2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

### **2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы**

<b>Вид учебной работы</b>	<b>Объем часов</b>
<b>Максимальная учебная нагрузка (всего)</b>	<b>119</b>
<b>Аудиторная учебная работа (обязательные учебные занятия) (всего)</b>	<b>102</b>
в том числе:	
лабораторные занятия	102
<b>Внеаудиторная (самостоятельная) учебная работа обучающегося (всего)</b>	
в том числе:	
самостоятельная работа	
<b>Итоговая аттестация в форме экзамен</b>	

## 2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины ОПЦ.08 Компьютерная графика и мультимедиа

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные и практические работы, внеаудиторная (самостоятельная) учебная работа обучающихся, курсовая работа (проект)	Объем часов	Уровень освоения	
1	2	3	4	
<b>Тема 5.1. Введение в компьютерную геометрию и графику</b>	<b>Содержание</b>	6		
	1. Определение, основные задачи компьютерной графики и геометрического моделирования.		1	
	2. Роль и место компьютерной графики и геометрического моделирования в информационных технологиях.		1	
	3. Применение интерактивной графики в информационных системах.		1	
	4. Классификация видов компьютерной графики.		1	
	5. Рендеринг и этапы получения изображения.		1	
	6. Сферы применения компьютерной графики.	6	1	
	7. Краткая история компьютерной графики		1	
	<b>Лабораторные занятия</b>			
	1. Применение интерактивной графики в информационных системах.		2	
	2. Рендеринг и этапы получения изображения.		2	
	<b>Практические занятия</b>			
1. Знакомство с ПО SketchUP 2015, ПО CorelDraw X7	4	2		
<b>Тема 5.2. Векторная графика</b>	<b>Содержание</b>	8		
	1. Векторная графика. Объекты, их атрибуты.		1	
	2. Структура векторных файлов.		1	
	3. Форматы векторных файлов.		1	
	4. Достоинства и недостатки векторной графики.		1	
	<b>Лабораторные занятия</b>		6	
	1. Векторная графика. Объекты, их атрибуты.			2
	2. Структура векторных файлов.			2
	3. Форматы векторных файлов.			2
	4. Достоинства и недостатки векторной графики.			2
	5. Групповое задание на тему «Применение интерактивной графики в информационных системах»			2,3
<b>Практические занятия</b>	4			
1. ПО CorelDraw X7 изучение графического интерфейса		2		
<b>Тема 5.3. Геометрические преобразования в векторной графике</b>	<b>Содержание</b>	8		
	1. Системы координат в компьютерной графике.		1	
	2. Аффинные преобразования.		1	

	3. Двумерные геометрические преобразования в компьютерной графике.		1
	4. Трехмерные геометрические преобразования в компьютерной графике.		1
	5. Перспектива.		1
	6. Элементы дифференциальной геометрии.		1
	7. Интерполяция кривых и поверхностей.		1
	8. Алгоритмы удаления невидимых поверхностей и получения реалистичных изображений		1
	<b>Лабораторные занятия</b>	6	
	1. Системы координат в компьютерной графике.		2
	2. Аффинные преобразования.		2
	3. Двумерные геометрические преобразования в компьютерной графике.		2
	4. Трехмерные геометрические преобразования в компьютерной графике.		2
	5. Перспектива.		2
	6. Элементы дифференциальной геометрии.		2
	7. Интерполяция кривых и поверхностей.		2
	8. Алгоритмы удаления невидимых поверхностей и получения реалистичных изображений		2
	<b>Практические занятия</b>	6	
	1. ПО SketchUP 2015 изучение графического интерфейса	6	2,3
	<b>Содержание</b>	8	2,3
<b>Тема 5.4. Геометрические примитивы</b>	1. Прямая.	8	1
	2. Плоскость.	6	1
	3. Нормаль к плоскости.		1
	4. Точка пересечения двух прямых.		1
	5. Точка пересечения отрезка с плоскостью.		1
	<b>Лабораторные занятия</b>		
	1. Прямая.	6	2
	2. Плоскость.	4	2
	3. Нормаль к плоскости.		2
	4. Нахождение точки пересечения двух прямых.		2
	5. Нахождение точки пересечения отрезка с плоскостью.		2
	<b>Практические занятия</b>		2
	1. ПО CorelDraw X7 выполнение построений геометрических примитивов	4	2
	<b>Содержание</b>	8	2
<b>Тема 5.5. Растровая графика</b>	1. Пиксели.	8	1
	2. Битовая глубина, определение числа доступных цветов в изображении.	6	1
	3. Типы изображений.		1
	4. Факторы, влияющие на количество памяти, занимаемой растровым изображением.		1
	5. Представление видеоинформации и ее машинная генерация.		1
	6. Графические языки.		1
	7. Метафайлы.		1

	8. Структура и форматы растровых файлов.		1
	9. Алгоритмы растеризации.		1
	10. Масштабирование изображений.		1
	11. Выборка изображений.		1
	12. Интерполяция.		1
	13. Методы сжатия растровых изображений.		1
	14. Достоинства и недостатки растровой графики.		1
	<b>Лабораторные занятия</b>		1
	1. Пиксели.	6	2
	2. Битовая глубина, определение числа доступных цветов в изображении.		2
	3. Типы изображений.		2
	4. Факторы, влияющие на количество памяти, занимаемой растровым изображением.		2
	5. Представление видеоинформации и ее машинная генерация.		2
	6. Графические языки.		2
	7. Метафайлы.		2
	8. Структура и форматы растровых файлов.		2
	9. Алгоритмы растеризации.		2
	10. Масштабирование изображений.		2
	11. Выборка изображений.		2
	12. Интерполяция.		2
	13. Методы сжатия растровых изображений.		2
	14. Достоинства и недостатки растровой графики.		2
	15. Групповое задание на тему «Масштабирование изображений. Выборка изображений. Интерполяция. Методы сжатия растровых изображений»		2,3
	<b>Практические занятия</b>	4	
	1. ПО CorelDraw X7 построение двенадцатичастного цветового круга		2
<b>Тема 5.6. Цвет в компьютерной графике</b>	<b>Содержание</b>	8	
	1. Понятие цвета.		1
	2. Цветовые модели.		1
	3. Глубина цвета.		1
	4. Таблицы цветов.		1
	5. Проблема цветового охвата.		1
	6. Управление цветами.		1
	7. Цветоделение.		1
	8. Цвета монитора и принтера.		1
	9. Цветовые профили.		1
	10. Калибровка устройств		1
	<b>Лабораторные занятия</b>	6	
	1. Понятие цвета.		2
	2. Цветовые модели.		2

	3. Глубина цвета.		2
	4. Таблицы цветов.		2
	5. Проблема цветового охвата.		2
	6. Управление цветами.		2
	7. Цветоделение.		2
	8. Цвета монитора и принтера.		2
	9. Цветовые профили.		2
	10. Калибровка устройств		2
	11. Групповое задание на тему «Методы заливки граней»		2
	<b>Практические занятия</b>	6	
	1. ПО CorelDraw X7 построение двенадцатичастного цветового круга и применение цвета		2

<b>Тема 5.7. Модели расчета освещенности граней трехмерных объектов</b>	<b>Содержание</b>	12	
	1. Цветовая модель компьютерной графики.		1
	2. Учет прозрачных свойств материала.		1
	3. Методы заливки граней		1
	<b>Лабораторные занятия</b>	6	
	1. Цветовая модель компьютерной графики.		2
	2. Учет прозрачных свойств материала.		2
	3. Методы заливки граней		2
	<b>Практические занятия</b>	10	
	1. ПО SketchUP 2015 создание объемных геометрических примитивов		2
<b>Внеаудиторная (самостоятельная) учебная работа при изучении раздела 5.</b>		119	2,3
Работа с учебным материалом, конспектом лекций. Задания для самостоятельной работы: - Построение фигур (примитивы). - Построение линий. - Построение сложных объектов. - Интерактивное перетекание. Имитация объема. - POWERCLIP. Обработка растровых изображений. - Интерактивный объем. - Интерактивное искажение. Имитация объема. - Трассировка в растр. Подготовка к групповым заданиям. Подготовка к промежуточной аттестации – дифференцированный зачет (в 7 семестре.)			

Для характеристики уровня освоения учебного материала используются следующие обозначения:

1. – ознакомительный (узнавание ранее изученных объектов, свойств (*Индивидуально дополняется составителем*));
2. – репродуктивный (выполнение деятельности по образцу, инструкции или под руководством (*Индивидуально дополняется составителем*))
3. – продуктивный (планирование и самостоятельное выполнение деятельности, решение проблемных задач (*Индивидуально дополняется составителем*))

### **3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ**

#### **3.1. Материально-техническое обеспечение**

Учебная аудитория. Типовое оснащение, оборудование: мультимедиапроектор BenQ MX511; экран настенный CS 244\*244; интерактивная доска Promethean, ПК (i5/4Gb/HDD 1Tb) (11 шт.); Типовое оснащение, оборудование: мультимедиапроектор BenQ MX511; ПК (Razer 5/4Gb/1Tb) (10 шт.); экран настенный CS 244\*244, интерактивная доска Promethean.

Шестой корпус ВГУ, г.Воронеж, ул. Хользунова, 40 а, 115, 126

#### **3.2. Информационное обеспечение обучения**

##### **Перечень учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы**

При реализации дисциплины используются различные типы лекций (вводная, обзорная и т.д.), семинарские задания (проблемные, дискуссионные и т.д.), применяются дистанционные образовательные технологии в части освоения лекционного и практического материала, проведения текущей аттестации, самостоятельной работы по дисциплине или отдельным ее разделам и т.д.

##### **Основные источники:**

1. Антипов, К. В. Основы рекламы : учебник / К. В. Антипов. – 5-е изд., стер. – Москва : Дашков и К°, 2021. – 326 с. : ил. – Режим доступа: по подписке.

–  
URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=684193> (дата обращения: 16.02.2021). – ISBN 978-5-394-04207-2. – Текст : электронный.

2. Молочков, В. П. Основы фотографии : [12+] / В. П. Молочков. – 2-е изд., испр. – Москва : Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016.

– 401с. : ил.– Режим доступа: по подписке. –  
URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=429069> (дата обращения: 16.02.2021). – Текст : электронный.

3. Реклама и связи с общественностью: теория и практика : / [Е.В. Маслова и др.] ; Воронеж. гос. ун-т .— Воронеж : Издательский дом ВГУ, 2015 .— 370 с.

##### **Дополнительные источники:**

1. Годин А. М., Дашков И. К. «Брендинг: учебное пособие 2013
2. Шарков Ф. И., Дашков И. К. «Интегрированные коммуникации: правовое

- регулирование в рекламе, связях с общественностью и журналистике. Учебное пособие, 2014
3. Гаймакова Б.Д., Макарова С.К., Новикова В.И., Оссовская М.П. Мастерство эфирного выступления: Учеб.пособие. – М.: Аспект Пресс, 2004. (Серия «Телевизионный мастер-класс»). – 283 с. \*\*\*
  4. Коханенко А.И. Имидж рекламных персонажей. – М.: ИКЦ «МарТ», Ростов н/Д.: Издательский центр «МарТ», 2004. – 143 с. \*\*\*
  5. Ляшенко Б. Как надо и как не надо говорить в эфире/ Программы фонда независимого радио М. 2000. - С. 110.\*\*\*
  6. Митта А. Н. Кино между адом и раем : Кино по Эйзенштейну, Чехову, Шекспиру, Куртисе, Феллини, Хичкоку, Тарковскому / А. Митта. – М. : Подкова, 2000. – 471 с. \*\*\*
  7. Муратов С. А. Пристрастная камера : учеб. пособие для студ. вузов / С. А. Муратов. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Аспект Пресс, 2004. – 185 с. \*\*\*
  8. Шарков Ф.И., Гостенина В.И. Разработка и технологии производства рекламного продукта: Учеб. пособие. Под общ. ред. Ф. И. Шаркова. - М.: ИТК Дашков и К, 2007. – 340 с. \*\*\*
  9. Шубина И.Б. Основы драматургии и режиссуры рекламного видео: Творческая мастерская рекламиста. – М.: ИКЦ «МарТ», Ростов н/Д.: Издательский центр «МарТ», 2004. – 320 с. \*\*\*
  10. Баластов А. В. Практическое применение информационных технологий при обучении взрослых профессионально ориентированному иноязычному общению в условиях неязыкового вуза // Вестн. Том. гос. пед. ун-та. – 2012. – № 4. – С. 167-170.
  11. Гончарик Н. Г. Цифровые мультимедийные технологии – смысловые средства передачи информационного содержания // Проблемы создания информационных технологий : сб. науч. тр. – 2012. – Вып. 21. – С. 74-76.
  12. Джашитов В. Э. Мультимедийные информационно-компьютерные технологии в научно-образовательных курсах лекций и экспресс- контроле знаний по точным наукам / В. Э. Джашитов, В. М. Панкратов, А. В. Голиков // Информ. технологии. – 2011. – № 1. – С. 44-48.
  13. Информационные технологии в культуре : курс лекций / Е. С. Толмачева, С. Л. Замковец, Ю. В. Виланский, Н. Л. Гончарова. – Минск : Современ. знания, 2010. – 264 с. \*\*\*
  14. Карп Е. И. Роль интерактивных мультимедийных систем в вопросе информационного обеспечения деятельности управленческих структур // Вестн. акад. права и упр. – 2010. – № 21. – С. 159-165. \*\*\*
  15. Лобанова Ю. В. От телевидения к интернету: открытая стратегия коммуникации // Упр. мегаполисом. – 2011. – № 2. – С. 129-132.
  16. Мухлаев В. А. Использование информационных технологий в развитии познавательной активности учащихся // Образование и саморазвитие. – 2012. – Т. 1, № 29. – С. 50-55.
  17. Попова И. Н. Технология формирования профессиональной компетентности студентов инженерных специальностей в области технологий мультимедиа // Современ. проблемы науки и образования. – 2013. – № 2. – С. 249.
  18. Стяблина А. В. Электронные технологии в формировании информационной среды // Вестн. Тамбов. ун-та. Сер.: Гуманитар. науки. – 2011. – Т. 103, № 11. – С. 207-211.
  19. Холин А. Н. Ситуационные центры: перспективы цифровых технологий. Площадка для апробации цифровых технологи // Науч. периодика: проблемы и решения. – 2011. – № 6. – С. 6-9.

#### 4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Контроль и оценка результатов освоения дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения теоретических занятий, практических занятий, а также выполнения обучающимися индивидуальных заданий (рисунков и т.п.)

Итоговый контроль - экзамен

**Критерии оценки** экзамена по итогам освоения дисциплины:

- **отлично**: знание основного материала дисциплины, умение самостоятельно использовать его для решения прикладных задач, успешное выполнение тестов;
- **хорошо**: знание большей части материала дисциплины и методов его использования, умение решать типовые задачи, успешное выполнение тестов;
- **удовлетворительно**: наличие представления об основных положениях материала дисциплины, умение использовать его для решения простейших задач, неполное выполнение тестов;
- **неудовлетворительно**: отсутствие практических навыков при слабом представлении о содержании дисциплины, невыполнение тестов.

<b>Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)</b>	<b>Основные показатели оценки результата</b>
<p><b>иметь практический опыт:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- выбора и использования инструмента, оборудования и основных изобразительных средств и материалов при исполнении рекламного продукта;</li><li>- построения модели (макета, сценария) объекта с учетом выбранной технологии;</li><li>- подготовки к производству рекламного продукта;</li><li>- производства рекламного продукта с учетом аспектов психологического воздействия рекламы, правового обеспечения рекламной деятельности и требований заказчиков;</li></ul> <p><b>уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- использовать профессиональные пакеты программного обеспечения для обработки графики, аудио-, видео-, анимации;</li><li>- использовать мультимедийные и web-технологии для разработки и внедрения рекламного продукта;</li></ul> <p><b>знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- технические и программные средства для компьютерной обработки графики, аудио-, видео-, анимации;</li><li>- технологию создания Интернет-</li></ul>	<p>умение выбирать инструмент и оборудование в соответствии с поставленной задачей;</p> <p>владение навыками работы с пакетами ПО для обработки графики и мультимедийной информации;</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- умение создавать Интернет-рекламу различных видов.</li></ul>

рекламы; - аппаратное и программное обеспечение.	
---	--

<b>Результаты обучения (освоенные ОК и ПК)</b>	<b>Основные показатели оценки результата</b>
Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам;	Самостоятельный выбор студента своей будущей профессии в сфере журналистики, проявление к ней устойчивого интереса. Верное определение задач будущей профессии и методов их осуществления.
Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности;	использовать профессиональные пакеты программного обеспечения для обработки графики, аудио-, видео-, анимации;
Разрабатывать стратегии продвижения бренда в сети Интернет.	- использовать мультимедийные и web-технологии для разработки и внедрения рекламного продукта;
Разрабатывать рекламные кампании бренда в сети Интернет.	<b>знать:</b>
Проводить рекламную кампанию инструментами поисковой оптимизации, контекстно-медийной рекламы и маркетинга в социальных сетях.	- технические и программные средства для компьютерной обработки графики, аудио-, видео-, анимации;
Разрабатывать творческие рекламные решения для достижения целей креативной стратегии рекламной/коммуникационной кампании.	- технологию создания Интернет-рекламы;
Разрабатывать творческие рекламные решения в целях тактического планирования рекламной коммуникационной кампании.	- аппаратное и программное обеспечение.
Проводить разработку и размещение рекламного контента для продвижения торговой марки/бренда/организации в сети Интернет.	

## ЛИСТ СОГЛАСОВАНИЙ

### РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Специальность \_\_\_\_\_  
*шифр и наименование специальности*

Дисциплина \_\_\_\_\_  
*код и наименование дисциплины*

Профиль подготовки \_\_\_\_\_  
*в соответствии с Учебным планом*

Форма обучения \_\_\_\_\_

Учебный год \_\_\_\_\_

---

---

Ответственный составитель

\_\_\_\_\_ .\_\_\_.20\_\_  
*должность, подразделение                      подпись                      расшифровка подписи*

Составители

\_\_\_\_\_ .\_\_\_.20\_\_  
*должность, подразделение                      подпись                      расшифровка подписи*

\_\_\_\_\_ .\_\_\_.20\_\_  
*должность, подразделение                      подпись                      расшифровка подписи*

СОГЛАСОВАНО

Куратор ОПОП СПО

по специальности \_\_\_\_\_ .\_\_\_.20\_\_  
*подпись                      расшифровка подписи*

Зав. отделом обслуживания ЗНБ \_\_\_\_\_ .\_\_\_.20\_\_  
*подпись                      расшифровка подписи*

---

---

РЕКОМЕНДОВАНА НМС \_\_\_\_\_

*(наименование факультета, структурного подразделения)*  
протокол от \_\_.\_\_.20\_\_ № \_\_\_\_\_