

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

Федеральное государственное бюджетное
образовательное учреждение высшего образования
«Астраханский государственный университет имени В. Н. Татищева»
(Астраханский государственный университет им. В. Н. Татищева)

СОГЛАСОВАНО
Руководитель ОПОП

И.В. Кучерук
"06 "июня 2024г.

УТВЕРЖДАЮ
Заведующий кафедрой дизайна и
архитектуры

И.В. Кучерук
"06 "июня 2024г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

«БРЕНДИРВАННИЕ И АЙДЕНТИКА»

Составитель	Бондарева О.А., доцент кафедры дизайна и архитектуры, член Союза дизайнеров
Направление подготовки	54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) ОПОП	Графический дизайн
Квалификация (степень)	бакалавр
Форма обучения	Очно-заочное
Год приема	2022
Курс	3
Семестры	5

Астрахань - 2024 г

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1. Целями освоения дисциплины (модуля) "Брендинг и айдентика" являются:

- изучение основных понятий графического дизайна, роль айдентики в графическом дизайне, понятие бренда и брендинга.

1.2. Задачи освоения дисциплины (модуля):

- изучить и ознакомить студентов с историей возникновения графического дизайна как вида искусства и творчества;
- научить студентов приемам графического исполнения творческих заданий по айдентике;
- ознакомить с основами приемами брендинга в графическом дизайне;

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОПОП

2.1. Учебная дисциплина (модуль) «Брендинг и айдентика» относится к вариативной /обязательной части, формируемой участниками образовательных отношений / и осваивается в 1 семестре.

Описание логической и содержательной части дисциплины (модуля):

- теоретическое и практическое овладение основными понятиями айдентики и брендинга;
- методов исследований как в области проектирования, так и в области визуальных информационных и разработки концепций (брендинга);

2.2. Для изучения данной учебной дисциплины (модуля) необходимы следующие знания, умения, навыки, формируемые предшествующими учебными дисциплинами (модулями):

- «Объемно-пространственная композиция», «Технический рисунок», "Основы производственного мастерства", "Проектирование (1 уровень)", «Информационные технологии в дизайне».

Знания: основных сведений о предмете брендинга и айдентики, его целях и задачах в процессе проектирования в графическом дизайне, грамотного формирования проектных концепции дизайна.

Умения: ориентироваться в различных видах дизайна (визуальных, информационных, промышленных, концептуальных, сценографических).

Навыки: графического исполнения творческих заданий в области различных видов дизайна.

2.3. Последующие учебные дисциплины (модули) и (или) практики, для которых необходимы знания, умения, навыки, формируемые данной учебной дисциплиной (модулем): "Проектирование средств визуальной коммуникации", "Технический рисунок", «Основы производственного мастерства», «Проектирование (1, 2 уровень)», «История дизайна, науки и техники», «Проектирование в графическом дизайне», «Художественно-проектные технологии в дизайне».

3. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)

Процесс освоения дисциплины (модуля) направлен на формирование элементов следующих компетенций в соответствии с ФГОС ВО и ОПОП ВО по данному направлению подготовки /специальности:

Общепрофессиональных (ОПК) ОПК-3: способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами графики; разрабатывать идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при

проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека.

Таблица 1 - Декомпозиция результатов обучения

Код и наименование компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю)		
	Знать	Уметь	Владеть
ОПК–3 Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами графики; разрабатывать идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений эскизов.	Способы выполнения поисковых эскизов изобразительными средствами и способами графики Способы разработки идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе в решении дизайнерской задачи. Способы возможных решений при выполнении эскизов.	Выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами графики Разрабатывать идею, основанную на концептуальном, творческом подходе в решении дизайнерской задачи; Выбирать способы возможных решений при выполнении эскизов.	Способами выполнения поисковых эскизов изобразительными средствами и способами графики; Умением разрабатывать идею, основанную на концептуальном, творческом подходе в решении дизайнерской задачи; Выбором возможных решений при выполнении эскизов.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Объем дисциплины (модуля) составляет 2 зачетные единицы, в том числе 36 часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем, 18 - лекционных занятий, 18 ч. -практических и 36 часов – на самостоятельную работу обучающихся.

Таблица 2 - Структура и содержание дисциплины (модуля)

Раздел, тема дисциплины (модуля)	Семестр	Контактная работа (в часах)			Самостоят. работа		Форма текущего контроля успеваемости, форма промежуточной аттестации (по семестрам)
		Л	ПЗ	ЛР	КР	СР	
<i>Тема 1. Из истории становления дизайна. Виды дизайна. Основные направления современного дизайна. Роль айдентики в процессе проектирования. Бренд как концептуальное проектное решение проектного задания.</i>	5	4	4			9	Просмотр выполненного практического задан. Основные понятия дизайна упаковки. Виды упаковок продукции. Айдентика и

						упаковка ия.
Тема 2. Основные задачи бренда и способы их реализации в процессе проектных решений.	4	4			9	Просмотр выполненного практического задания
Тема3. Айдентика и процесс создания визуальных коммуникаций в графическом дизайне. Знакомство с технологией разработки создания логотипа.	4	4			9	Просмотр выполненного практического задания
Тема 4. Технология разработки бренда кампании с учётом потребительского спроса.	4	4			9	Просмотр выполненного практического задания.
Итоговый контроль: Зачёт						
Итого: 36	18	18			36	зачет

Примечание: Л – занятия лекционного типа; ПЗ – практические занятия, ЛР – лабораторные работы; КР – курсовая работа; СР – самостоятельная работа.

Таблица 3 - Матрица соотнесения разделов, тем учебной дисциплины (модуля) и формируемых компетенций

Формирование компетенций				
Раздел, тема	Кол-во часов	Код компетенции		Общее
			ОПК-3	
Тема 1. Из истории становления дизайна. Виды дизайна. Основные направления современного дизайна. Роль айдентики в процессе проектирования. Бренд как концептуальное решение проектного задания.	17		+	1
Тема 2. Основные задачи бренда и способы их реализации в процессе проектных решений.	17		+	1
Тема3. Айдентика и процесс создания визуальных коммуникаций в графическом дизайне. Знакомство с технологией разработки создания логотипа.	17		+	1
Тема 4. Технология разработки бренда	17		+	1

Раздел, тема	Кол-во часов	Код компетенции		Общее
			ОПК-3	
кампании с учётом потребительского спроса.				
Итого:	36			

Краткое содержание каждой темы дисциплины (модуля)

Тема 1. Из истории становления дизайна.

Тема 2. Основные задачи бренда и способы их реализации.

Тема 3. Айдентика и процесс создания визуальных коммуникаций.

Тема 4. Технология разработки бренда кампании.

5. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ПРЕПОДАВАНИЮ И ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

5.1. Указания для преподавателей по организации и проведению учебных занятий по дисциплине (модулю)

Практический характер дисциплины предполагает использование в основном традиционных образовательных технологий: лабораторные занятия, инновационные технологии: мультимедийные средства обучения. Знакомство с методическим фондом по данной дисциплине, показ лучших образцов выполненных работ.

5.2. Указания для обучающихся по освоению дисциплины (модулю)

Таблица 4 - Содержание самостоятельной работы обучающихся

Вопросы, выносимые на самостоятельное изучение	Кол-во часов	Форма работы
<i>Тема 1. Из истории становления дизайна. Виды дизайна. Основные направления современного дизайна. Роль айдентики в процессе проектирования. Бренд как концептуальное решение проектного задания.</i>	9	<i>Выполнение практического задания</i>
<i>Тема 2. Основные задачи бренда и способы их реализации в процессе проектных решений.</i>	9	<i>Выполнение практического задания</i>
<i>Тема 3. Айдентика и процесс создания визуальных коммуникаций в графическом дизайне. Знакомство с технологией разработки создания логотипа.</i>	9	<i>Выполнение практического задания</i>
<i>Тема 4. Технология разработки бренда кампании с учётом потребительского спроса.</i>	9	<i>Выполнение практического задания</i>
Итого:	36 ч.	

5.3. Виды и формы письменных работ, предусмотренных при освоении дисциплины (модуля), выполняемые обучающимися самостоятельно

Практическое задание № 1 – Разработать бренд-концепцию к проектному заданию.

Практическое задание № 2 - Выполнить эскизы логотипа к проектному заданию и разработать варианты принтов к нему.

Практическое задание № 3 – Выполнить на формате листа А-3 плакат с использованием логотипа, слогана и адресных данных.

Практическое задание № 4 – Выполнить реферат на тему «Брендинг и айдентика в проектной деятельности».

6. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ И ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

6.1. Образовательные технологии

Для достижения планируемых результатов обучения, по дисциплине (модулю) "Брендинг и айдентика" предусмотрено выполнение практических заданий в виде творческих работ студентов.

Таблица 5 – Образовательные технологии, используемые при реализации учебных занятий

Раздел, тема дисциплины (модуля)	Форма учебного занятия		
	Лекция	Практическое занятие, семинар	Лабораторная работа
<i>Тема 1. Из истории становления дизайна. Виды дизайна. Основные направления современного дизайна. Роль айдентики в процессе проектирования. Бренд как концептуальное решение проектного задания.</i>	<i>Обзорная лекция</i>	<i>Групповая консультация, выполнение практического задания</i>	<i>Не предусмотрено</i>
<i>Тема 2. Основные задачи бренда и способы их реализации в процессе проектных решений.</i>	<i>Лекция презентация</i>	<i>Тематические дискуссии, выполнение практического задания</i>	<i>Не предусмотрено</i>
<i>Тема 3. Айдентика и процесс создания визуальных коммуникаций в графическом дизайне. Знакомство с технологией разработки создания логотипа.</i>	<i>Лекция диалог</i>	<i>Групповая консультация, выполнение практического задания</i>	<i>Не предусмотрено</i>
<i>Тема 4. Технология разработки бренда кампании с учётом потребительского спроса.</i>	<i>Лекция презентация</i>	<i>Групповая консультация, выполнение практического задания</i>	<i>Не предусмотрено</i>

6.2. Информационные технологии

Наименование программного обеспечения	Назначение
Adobe Reader	Программа для просмотра электронных документов
MathCad 14	Система компьютерной алгебры из класса систем автоматизированного проектирования, ориентированная на подготовку интерактивных документов с вычислениями и визуальным сопровождением, отличается лёгкостью использования
Moodle	Образовательный портал ФГБОУ ВО «АГУ»
1С: Предприятие 8	Система автоматизации деятельности на предприятии

Mozilla FireFox	Браузер
Microsoft Office 2013, Microsoft Office Project 2013, Microsoft Office Visio 2013	Офисная программа
7-zip	Архиватор
Microsoft Windows 7 Professional	Операционная система
Kaspersky Endpoint Security	Средство антивирусной защиты
KOMPAS-3D V13	Создание трехмерных ассоциативных моделей отдельных элементов и сборных конструкций из них

6.3. Программное обеспечение, современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы

6.3.1. Программное обеспечение

Наименование программного обеспечения	Назначение
Adobe Reader	Программа для просмотра электронных документов
Платформа дистанционного обучения LMS Moodle	Виртуальная обучающая среда
Mozilla FireFox	Браузер
Microsoft Office 2013, Microsoft Office Project 2013, Microsoft Office Visio 2013	Пакет офисных программ
7-zip	Архиватор
Microsoft Windows 10 Professional	Операционная система
Kaspersky Endpoint Security	Средство антивирусной защиты

6.3.2. Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы

<i>Наименование современных профессиональных баз данных, информационных справочных систем</i>
Универсальная справочно-информационная полнотекстовая база данных периодических изданий ООО «ИВИС» http://dlib.eastview.com Имя пользователя: AstrGU Пароль: AstrGU
Электронные версии периодических изданий, размещённые на сайте информационных ресурсов www.polpred.com
Электронный каталог Научной библиотеки АГУ на базе MARK SQL НПО «Информ-систем» https://library.asu.edu.ru/catalog/
Электронный каталог «Научные журналы АГУ» https://journal.asu.edu.ru/
Корпоративный проект Ассоциации региональных библиотечных консорциумов (АРБИКОН) «Межрегиональная аналитическая роспись статей» (МАРС) – сводная

<i>Наименование современных профессиональных баз данных, информационных справочных систем</i>
база данных, содержащая полную аналитическую роспись 1800 названий журналов по разным отраслям знаний. Участники проекта предоставляют друг другу электронные копии отсканированных статей из книг, сборников, журналов, содержащихся в фондах их библиотек. http://mars.arbicon.ru
Справочная правовая система КонсультантПлюс. Содержится огромный массив справочной правовой информации, российское и региональное законодательство, судебную практику, финансовые и кадровые консультации, консультации для бюджетных организаций, комментарии законодательства, формы документов, проекты нормативных правовых актов, международные правовые акты, правовые акты, технические нормы и правила. http://www.consultant.ru

7. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)

7.1. Паспорт фонда оценочных средств

При проведении текущего контроля и промежуточной аттестации по дисциплине (модулю) «**Брендинг и айдентика**» проверяется сформированность у обучающихся компетенций, указанных в разделе 3 настоящей программы. Этапность формирования данных компетенций в процессе освоения образовательной программы определяется последовательным освоением дисциплин (модулей) и прохождением практик, а в процессе освоения дисциплины (модуля) – последовательным достижением результатов освоения содержательно связанных между собой разделов, тем.

Таблица 6 - Соответствие разделов, тем дисциплины (модуля), результатов обучения по дисциплине (модулю) и оценочных средств

Контролируемый раздел, тема дисциплины (модуля)	Код контролируемой компетенции	Наименование оценочного средства
<i>Тема 1. Из истории становления дизайна. Виды дизайна. Основные направления современного дизайна. Роль айдентики в процессе проектирования. Бренд как концептуальное решение проектного задания.</i>	ОПК-3	Просмотр практических работ
<i>Тема 2. Основные задачи бренда и способы их реализации в процессе проектных решений.</i>	ОПК-3	Просмотр практических работ
<i>Тема 3. Айдентика и процесс создания визуальных коммуникаций в графическом дизайне. Знакомство с технологией разработки создания логотипа.</i>	ОПК-3	Просмотр практических работ
<i>Тема 4. Айдентика и процесс создания визуальных коммуникаций в графическом дизайне. Знакомство с технологией разработки создания логотипа.</i>	ОПК-3	Просмотр практических работ

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

Таблица 7 - Показатели оценивания результатов обучения в виде знаний

Шкала оценивания	Критерии оценивания
5 «отлично»	демонстрирует глубокое знание теоретического материала, умение обоснованно излагать свои мысли по обсуждаемым вопросам, способность полно, правильно и аргументированно отвечать на вопросы, приводить примеры
4 «хорошо»	демонстрирует знание теоретического материала, его последовательное изложение, способность приводить примеры, допускает единичные ошибки, исправляемые после замечания преподавателя
3 «удовлетворительно»	демонстрирует неполное, фрагментарное знание теоретического материала, требующее наводящих вопросов преподавателя, допускает существенные ошибки в его изложении, затрудняется в приведении примеров и формулировке выводов
2 «неудовлетворительно»	демонстрирует существенные пробелы в знании теоретического материала, не способен его изложить и ответить на наводящие вопросы преподавателя, не может привести примеры

Таблица 8 – Показатели оценивания результатов обучения в виде умений и владений

Шкала оценивания	Критерии оценивания
5 «отлично»	демонстрирует способность применять знание теоретического материала при выполнении заданий, последовательно и правильно выполняет задания, умеет обоснованно излагать свои мысли и делать необходимые выводы
4 «хорошо»	демонстрирует способность применять знание теоретического материала при выполнении заданий, последовательно и правильно выполняет задания, умеет обоснованно излагать свои мысли и делать необходимые выводы, допускает единичные ошибки, исправляемые после замечания преподавателя
3 «удовлетворительно»	демонстрирует отдельные, несистематизированные навыки, испытывает затруднения и допускает ошибки при выполнении заданий, выполняет задание при подсказке преподавателя, затрудняется в формулировке выводов
2 «неудовлетворительно»	не способен правильно выполнить задание

7.3. Задания и иные материалы, необходимые для оценки результатов обучения по дисциплине (модулю)

Тема 1. *Роль айдентики в процессе проектирования. Бренд как концептуальное решение проектного задания. Раскрыть этапы создания бренда.*

Практическое задание № 1 – Разработать бренд-концепцию к проектному заданию.

Тема 2. *Раскрыть основные задачи бренда и способы их реализации в процессе проектных решений.*

Практическое задание № 2 - Выполнить эскизы логотипа к проектному заданию и разработать варианты принтов к нему.

Тема 3. *Айдентика и процесс создания визуальных коммуникаций в графическом дизайне. Раскрыть технологию создания логотипа.*

Практическое задание № 3 – Выполнить на формате листа А-3 плакат с использованием логотипа, слогана и адресных данных.

Тема 4. *Айдендика и процесс создания визуальных коммуникаций в графическом дизайне. Знакомство с технологией разработки создания логотипа.*

Практическое задание № 4 – Выполнить реферат на тему «Брендирование и айдендика в проектной деятельности».

Таблица 9 – Примеры оценочных средств с ключами правильных ответов

№ п/п	Тип задания	Формулировка задания		Правильный ответ	Время выполнения (в минутах)
Код и наименование проверяемой компетенции ОПК 3					
1.	Задание закрытого типа	Термин АЙДЕНТИКА означает: а) скульптура; б) графика; в) визуальное изображение; г) живопись.		в.	2
2.		Предпосылками возникновения дизайна стали: а) промышленное производство; б) демографический фактор; в) проблемы, связанные с внедрением и эксплуатацией новой техники технологий; г) рост потребностей.		а.	2
3.		Из перечисленных пунктов, к основным параметрам эффективности дизайна относится: а) прочность; б) качество; в) долговечность;		г.	2
4.		Что относится к графическим средствам выражения: а) рисунок; б) скульптура; в) архитектура; г)брендинг.		г.	1
5.		Какой вид дизайна занимается оформлением печатных изданий: а) графический; б) интерьерный; в) ландшафтный;		а.	3
1.	Задание открытого типа	Раскройте смысл понятия «АЙДЕНТИКА»	Айдендика это визуальное изображение, изучение и проектирование.		10
2.		Перечислите специалистов, работающих в области дизайна.	Дизайнеры: одежды, рекламы, визуальных коммуникаций, ландшафта, интерьера, книги, промышленных		5

№ п/п	Тип задания	Формулировка задания	Правильный ответ	Время выполнения (в минутах)
			изделий.	
3.		Где возникла первая школа дизайна?	Первая школа дизайна возникла в Глазго II половины XIX века (школа искусств и ремёсел).	7
4.		Что относится к графическим средствам выражения?	К графическим средствам выражения относится брендинг.	6

Полный комплект оценочных материалов по дисциплине (модулю) (фонд оценочных средств) хранится в электронном виде на кафедре, утверждающей рабочую программу дисциплины (модуля), и в Центре мониторинга и аудита качества обучения.

7.4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания результатов обучения по дисциплине (модулю)

Таблица 10 – Технологическая карта рейтинговых баллов по дисциплине (модулю)

№ п/п	Контролируемые мероприятия	Количество мероприятий / баллы	Максимальное количество баллов	Срок представления
Основной блок				
1.	Ответ на занятия		40	По расписанию
2.	Выполнение практического задания		20	По расписанию
3.	Выполнение творческого задания		30	По расписанию
Всего			90	-
Блок бонусов				
4.	Посещение занятий		5	По расписанию
5.	Своевременное выполнение всех заданий		5	По расписанию
Всего			10	-
Дополнительный блок**				
ИТОГО:			100	-

Таблица 11 – Система штрафов (для одного занятия)

Показатель	Балл
Опоздание на занятие	-...
Нарушение учебной дисциплины	-...
Неготовность к занятию	-...

Показатель	Балл
<i>Пропуск занятия без уважительной причины</i>	-...
...	-...

Таблица 12 – Шкала перевода рейтинговых баллов в итоговую оценку за семестр по дисциплине (модулю)

Сумма баллов	Оценка по 4-балльной шкале	
90–100	5 (отлично)	Зачтено
85–89	4 (хорошо)	
75–84		
70–74		
65–69	3 (удовлетворительно)	
60–64		
Ниже 60	2 (неудовлетворительно)	Не зачтено

8. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

8.1. Основная литература

1. Соболев, Н.А. Общая теория изображений : доп. УМО по образованию в обл. архитектуры в качестве учеб. пособ. для студ. архит. спец. вузов. - М. : Архитектура-С, 2014. - 672 с. : ил. - (Московский Архит. Ин-т. (Гос. Акад.). (Спец. "Архитектура")). - ISBN 5-9647-0012-8; 485-76, 260-00 : 485-76, 260-00. Кол-во экз.: 5;
2. Управление проектом в сфере графического дизайна [Электронный ресурс] / Розета Мус, Ойана Эррера - М. : Альпина Паблишер, 2016. -

8.2. Дополнительная литература

1. Дизайн. Дипломные и курсовые проекты [Электронный ресурс] УЧЕБНОЕ пособие для бакалавров / салтыкова г.м. - м. : владос, 2017. - <http://www.studentlibrary.ru/book/ISBN9785907013070.html>
<http://www.studentlibrary.ru/book/ISBN9785961422467.html>
2. Тонкости и хитрости Adobe Photoshop [Электронный ресурс] / Топорков С.С. - М. : ДМК Пресс, 2010. - <http://www.studentlibrary.ru/book/ISBN9785940746058.html>
3. Креативный самоучитель работы в Photoshop [Электронный ресурс] / Топорков С.С. - М. : ДМК Пресс, 2010. - <http://www.studentlibrary.ru/book/ISBN9785940745815.html>

8.3. Интернет-ресурсы, необходимые для освоения дисциплины (модуля)

Наименование ЭБС
Цифровой образовательный ресурс IPRsmart: - ЭОР № 1 – программа для ЭВМ «Автоматизированная система управления цифровой библиотекой IPRsmart»; - ЭОР № 2 – электронно-образовательный ресурс для иностранных студентов «РУССКИЙ КАК ИНОСТРАННЫЙ» www.iprbookshop.ru
Электронно-библиотечная система BOOK.ru https://book.ru
Образовательная платформа ЮРАЙТ, https://urait.ru/
Электронная библиотека «Астраханский государственный университет» собственной генерации на платформе ЭБС «Электронный Читальный зал – БиблиоТех» https://biblio.asu.edu.ru <i>Учётная запись образовательного портала АГУ</i>
Электронно-библиотечная система (ЭБС) ООО «Политехресурс» «Консультант

студента»

Многопрофильный образовательный ресурс «Консультант студента» является электронной библиотечной системой, предоставляющей доступ через Интернет к учебной литературе и дополнительным материалам, приобретённым на основании прямых договоров с правообладателями. Каталог содержит более 15 000 наименований изданий.

www.studentlibrary.ru

Регистрация с компьютеров АГУ

9. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Рабочая программа дисциплины (модуля) при необходимости может быть адаптирована для обучения (в том числе с применением дистанционных образовательных технологий) лиц с ограниченными возможностями здоровья, инвалидов. Для этого требуется заявление обучающихся, являющихся лицами с ограниченными возможностями здоровья, инвалидами, или их законных представителей и рекомендации психолого-медико-педагогической комиссии. Для инвалидов содержание рабочей программы дисциплины (модуля) может определяться также в соответствии с индивидуальной программой реабилитации инвалида (при наличии)