



МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Куйбышевский филиал Федерального государственного бюджетного
образовательного учреждения высшего образования
«Новосибирский государственный педагогический университет»



УТВЕРЖДАЮ

Директор КФ НГПУ

С.А. Пономарев С.А. Пономарев

4.10.2016 2016 г.

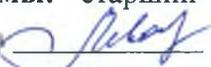
**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ПРОГРАММА
«ОСНОВЫ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ И АНИМАЦИИ.
СОЗДАНИЕ МУЛЬТФИЛЬМОВ»**

Возраст обучающихся: 17-20 лет

Срок реализации: 2 месяца

Куйбышев 2016 г.

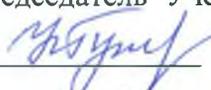
Сведения о программе

Составитель программы: старший преподаватель кафедры педагогики Леварская Кристина Владимировна 
(подпись)

Одобрено: кафедрой математики, информатики и методики преподавания (протокол № 1 от 4 сентября 2016г.)

Зав. кафедрой  И.А. Дудковская

Утверждено и рекомендовано: Ученым советом Куйбышевского филиала ФГБОУ ВО «Новосибирский государственный педагогический университет»

Председатель Ученого совета
 С.А. Пономарев
(протокол № 2 от 27 сентября 2016г.)

Сведения об актуализации программы

1 Дата актуализации 13 сентября 2017г. Состояние программы изменена
(изменена / без изменений)

Краткое содержание изменений обновлен список литературы

Одобрено кафедрой математики, информатики и методики преподавания
протокол №2 от 12 сентября

(кафедра, совет, заказчик) (протокол, дата)

Изменение внес К.В. Леварская 
(Ф.И.О., должность) (подпись)

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа разработана в соответствии с Федеральным законом от 29.12.2012 № 273–ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», Концепцией развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. № 1726-р), Письмом Минобрнауки России от 11.12.2006 г. № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей», Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 29 августа 2013 г. № 1008 г. Москва «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

«Основы компьютерной графики и анимации. Создание мультфильмов» является дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программой, которая ориентирована на обучающихся старших классов общеобразовательной школы, студентов образовательных учреждений среднего профессионального и высшего образования.

Педагогическая целесообразность программы. В настоящее время информатизации обучения отводится ответственная роль в развитии и становлении активной, самостоятельно мыслящей личности, готовой конструктивно и творчески решать возникающие перед обществом задачи.

Новизна и особенность данной программы. Основное направление программы - нацелена на создание короткометражных мультфильмов с помощью программы конструктора мультфильмов. Выполняя практические задания, обучающиеся развиваются, создают сами творческие проекты. В процессе создания творческих работ обучающиеся смогут освоить работу с дополнительным оборудованием: (сканером, микрофоном); научатся быстро ориентироваться в системе, приложениях и программах, будут работать с цифровыми фото.

Программа рассчитана на 2 месяца обучения. Трудоемкость программы 72 часа, в том числе 36 часов – контактная работа с преподавателем, 36 часов – самостоятельная работа. **Формы и режим занятий:** занятия проходят 1 раз в неделю по 4 академических часа. **Возраст обучающихся, участвующих в освоении данной программы** – 17-20 лет.

Цели и задачи освоения дисциплины: создание благоприятного пространства, способствующего развитию обучающегося, активизирование творческих способностей обучающегося, потребности в умении учиться через мотивацию учения, воспитание интереса к познавательной деятельности в процессе работы по созданию мультфильмов, готовности к использованию информационных и коммуникационных технологий в практике работы воспитательно-образовательных учреждений.

Ожидаемые результаты обучения. По результатам обучения обучающийся должен:

Знать:

- назначение и возможности базового и прикладного программного обеспечения;
- назначение и возможности базового и прикладного программного обеспечения;

Уметь:

- использовать информационные технологии.

Владеть:

- информационными и коммуникационными технологиями;
- современной компьютерной и вычислительной техникой.

Оценка результатов обучения осуществляется в форме зачета.

2. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

Содержание работы	Виды и формы работы, час				Всего, час
	Контактная работа			Самостоятельная работа	
	Лекции	Лабораторные	Практические		
Раздел 1. Теоретические основы компьютерной графики ЭВМ	6		2	8	16
Тема 1. Виды компьютерной графики. Основные понятия компьютерной графики	2			2	4
Тема 2. Форматы компьютерной графики. Векторные и растровые форматы	2			2	4
Тема 3. Программные средства компьютерной графики. Графические редакторы	2		2	4	8
Раздел 2. Анимация как вид компьютерной графики	6		2	12	20
Тема 4. Анимация. Компьютерная анимация. Примеры программ для создания анимации	1			2	3
Тема 5. Основные способы создания компьютерной анимации: покадровая рисованная анимация, конструирование анимации, программирование анимации.	1			2	3
Тема 6. Выразительные средства и жанры анимации (драматургия, сценарий и жанр).	1			2	3
Тема 7. Мультипликация. История мультипликации. История мультипликации в России	1			2	3
Тема 8. Основные операции при создании анимации. Этапы создания мультфильма.	1		1	2	4
Тема 9. Технология создания мультфильмов. Правила создания мультфильмов, инструкция и рекомендации.	1		1	2	4
Раздел 3. Создание мультфильмов с помощью программных средств			20	16	36
Тема 10. Знакомство с мультипликацией. Проектирование сценария будущего мультфильма.			2	2	4
Тема 11. Драматургия (фабула, сюжет, драматический конфликт), сценарий (тема, идея, сюжет, конфликт, характеры героев), жанр (эпический, драматический, лиро-эпический, музыкальный)			2	2	4
Тема 12. Создание кадров для мультфильма. (групповые и индивидуальные проекты)			4	4	8
Тема 13. Создание анимационных фильмов с помощью конструктора мультфильмов.			6	4	10
Тема 14. Создание мультфильмов в программе Windows Movie Maker.			6	4	10
Контроль: <i>зачет</i>					
Итого	12		24	36	72

2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Содержание дисциплины по разделам

№	Раздел	Содержание раздела
1.	Теоретические основы компьютерной графики	Тема 1. Виды компьютерной графики. Основные понятия компьютерной графики Тема 2. Форматы компьютерной графики. Векторные и растровые форматы. Тема 3. Программные средства компьютерной графики. Графические редакторы.
2.	Анимация как вид компьютерной графики	Тема 4. Анимация. Компьютерная анимация. Примеры программ для создания анимации. Тема 5. Основные способы создания компьютерной анимации: покадровая рисованная анимация, конструирование анимации, программирование анимации. Тема 6. Выразительные средства и жанры анимации(драматургия, сценарий и жанр). Тема 7. Мультипликация. История мультипликации. История мультипликации в России. Тема 8. Основные операции при создании анимации. Этапы создания мультфильма. Тема 9. Технология создания мультфильмов. Правила создания мультфильмов, инструкция и рекомендации.
3.	Создание мультфильмов с помощью программных средств	Тема 10. Знакомство с мультипликацией. Проектирование сценария будущего мультфильма. Тема 11. Драматургия (фабула, сюжет, драматический конфликт), сценарий (тема, идея, сюжет, конфликт, характеры героев), жанр (эпический, драматический, лиро-эпический, музыкальный) Тема 12. Создание кадров для мультфильма.(групповые и индивидуальные проекты). Тема 13. Создание анимационных фильмов с помощью конструктора мультфильмов. Тема 14. Создание мультфильмов в программе Windows Movie Maker.

4. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

4.1. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПРЕПОДАВАТЕЛЮ

Изучив глубоко содержание учебной дисциплины, целесообразно разработать матрицу наиболее предпочтительных методов обучения и форм самостоятельной работы обучающихся, адекватных видам занятий.

Необходимо предусмотреть развитие форм самостоятельной работы, выводя обучающихся к завершению освоения программы на её высший уровень.

Пакет заданий для самостоятельной работы следует выдавать в начале обучения, определив предельные сроки их выполнения и сдачи.

Лекция – главное звено дидактического цикла обучения. Её цель – формирование у обучающихся ориентировочной основы для последующего усвоения материала методом самостоятельной работы. При изложении материала важно помнить, что почти половина информации на лекции передается через интонацию. Учитывать тот факт, что

первый кризис внимания обучающихся наступает на 15-20-й минутах, второй – на 30-35-й минутах. Содержание лекции должно отвечать следующим дидактическим требованиям:

- изложение материала от простого к сложному, от известного к неизвестному;
- логичность, четкость и ясность в изложении материала;
- возможность проблемного изложения, дискуссии, диалога с целью активизации деятельности обучающихся;
- опора смысловой части лекции на подлинные факты, события, явления, статистические данные;
- тесная связь теоретических положений и выводов с практикой и будущей деятельностью обучающихся.

Преподаватель, читающий лекционные курсы, должен знать существующие в педагогической науке и используемые на практике варианты лекций, их дидактические и воспитывающие возможности, а также их методическое место в структуре процесса обучения.

Практическое занятие проводится по узловым и наиболее сложным вопросам (темам, разделам) программы. Оно может быть построено как на материале одной лекции, так и на содержании обзорной лекции, а также по определённой теме без чтения предварительной лекции. Главная и определяющая особенность любого практического занятия – наличие элементов дискуссии, проблемности, диалога между преподавателем и обучающимися, и самими обучающимися.

При проведении контроля важно всегда помнить, что систематичность, объективность, аргументированность – главные принципы оценки знаний обучающихся. Проверка, контроль и оценка знаний, требуют учета его индивидуального стиля в осуществлении учебной деятельности. Знание критериев оценки знаний обязательно для преподавателя и обучающегося.

4.2. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ОБУЧАЮЩЕМУСЯ

В ходе познания и практического действия обучающийся должен понять, осознать педагогический процесс как жизненно важный; научиться оперировать понятиями, категориями педагогики; применять способы, приемы, методы практической конструктивной деятельности и общения, приучая себя к постоянному пересмотру и совершенствованию педагогики общения, к выработке собственных убеждений.

Обучающийся, готовясь к зачету, самостоятельно проводит ряд практикумов, что позволяет ему получить зачет автоматически. Представленные в практических материалах вопросы и задания составляют актуальные темы практики и позволяют проверить умения и навыки обучающегося в пользовании первоисточниками, учебниками, справочниками, дополнительной литературой.

Особенно важно упражняться в решении нетиповых задач, позволяющих переносить знания в новые ситуации, решать задачи нового класса.

С тематикой практических занятий обучающиеся знакомятся заранее. Для приобретения широкого видения проблемы обучающийся старается осмыслить ее в общем объеме; познакомиться с темой по базовому учебному пособию или другой основной рекомендуемой литературе; выявить основные идеи, раскрывающие данную проблему; сверить их определения со справочниками, энциклопедией; подготовить план-проспект раскрытия данной проблемы; выявить неясные вопросы и подобрать дополнительную литературу для их освещения; составить тезисы выступления на отдельных листах для последующего внесения дополнений и подготовить доклад или реферат; проанализировать собранный материал для дополнительной информации по темам семинара.

Подготовка к зачёту.

Залогом успешной сдачи зачета являются систематические, добросовестные занятия обучающегося. Специфической задачей работы обучающегося являются повторение, обобщение и систематизация всего материала, который изучен.

В основу повторения должна быть положена только программа. Повторение по различного рода контрольным вопросам приводит к пропускам и пробелам в знаниях и к недоработке иногда весьма важных разделов программы.

Повторение – процесс индивидуальный; каждый обучающийся повторяет то, что для него трудно, неясно, забыто. Поэтому, прежде чем приступить к повторению, рекомендуется сначала внимательно посмотреть программу, установить наиболее трудные, наименее усвоенные разделы и выписать их на отдельном листе.

В процессе повторения анализируются и систематизируются все знания, накопленные при изучении программного материала: данные учебника, записи лекций, конспекты прочитанных книг, заметки, сделанные во время консультаций или практических занятий и др. Ни в коем случае нельзя ограничиваться только одним конспектом, а тем более чужими записями. Всякого рода записи и конспекты – вещи сугубо индивидуальные, понятные только автору. Готовясь по чужим записям, легко можно впасть в очень грубые ошибки.

4.3. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Итоговый контроль по программе осуществляется в форме *зачета*, учитываются *результаты проводимой самостоятельной итоговой работы*.

Зачет

Этапы контроля	Тема 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14
Время на выполнение	40 мин
Форма проведения контроля	Индивидуальный устный и письменный контроль
Метод оценивания	Экспертный
Типовые вопросы и задачи	<p><i>Вопросы к зачету</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Обзор мультимедиа технологий. 2. Какие виды компьютерной графики вы знаете? 3. Системы компьютерной графики (принципы формирования изображений на экране). Назначение. Примеры. 4. Какой вид компьютерной графики следует применить для разработки эмблемы предприятия, если заранее известно, что размер эмблемы может быть как малым (на бланках предприятия), так и большим (на уличных баннерах или на футболках)? 5. Какой вид компьютерной графики следует применить для обработки цветной фотографии, предназначенной для печати в качестве иллюстрации? 6. В каких единицах измеряют изображения в мониторе и в печатных изданиях? 7. Форматы хранения графической информации. 8. Назовите наименьший элемент растрового изображения. 9. Почему цветовую модель RGB называют аддитивной? 10. Почему цветовую модель CMYK называют субтрактивной? 11. Какие основные цвета вы знаете? Какой цвет дает

- сумма дополнительных цветов в аддитивной модели?
12. Что такое основной и фоновый цвета программы?
 13. Каким инструментом надо воспользоваться для измерения цвета?
 14. Что такое наложение цветов?
 15. Как можно быстро задать черный и белый цвета в качестве основного и фонового цветов в графическом редакторе?
 16. Для чего предназначены растровые редакторы?
 17. Какие источники графических изображений для обработки в графическом редакторе вы знаете?
 18. Каким образом можно увеличить масштаб изображения, чтобы рассмотреть поближе мелкие детали?
 19. Как уменьшить масштаб изображения, чтобы оно целиком поместилось на экране?
 20. Что такое альтернативные инструменты графического редактора?
 21. В каких форматах файлов следует сохранять изображения, предназначенные для использования в интернете?
 22. Преимущества и недостатки собственного формата Photoshop - PSD?
 23. Звуковые карты. Стандарты хранения аудиоинформации.
 24. Обзор возможностей программ Звукозапись и Проигрыватель Windows Media.
 25. Процесс производства анимационного проекта
 26. Инструменты, п/о и технические средства аниматора
 27. Работа над персонажем анимационного проекта
 28. Работа над сценой анимационного проекта
 29. Принципы анимационного движения

Типовые задачи

1. Упражнение на выделение областей. Открыть несколько изображений и с помощью разных инструментов выделения вырезать необходимые фрагменты фотографий, применяя различную растушевку, логические операции с выделенными областями и, перенести в другой, заново созданный документ, названный «Монтаж». В документе «Монтаж» применить к каждой области масштабирование, трансформации.

2. Вырезая различные фрагменты изображений из разных фотографий, составить композицию, достигая равновесия элементов различной площади и окраски.

3. Придумать и нарисовать средствами компьютерной графики образы героев любимых мультфильмов, «оживляя» их с помощью имитации объема.

4. Нарисовать фоновую картинку для своего мультфильма.

Критерии оценки знаний обучающихся

При оценке знаний преподаватель исходит из следующих рекомендаций:

Зачет обучающемуся ставится, если:

Знания отличаются глубиной и содержательностью, им дается полный исчерпывающий ответ, как на основные вопросы, так и на дополнительные:

- обучающийся логично и последовательно раскрывает вопросы, заданные преподавателем;
- обучающийся излагает ответы уверенно, осмысленно и ясно;

обучающемуся зачет по дисциплине не ставится, если:

Знания обучающегося не отличаются глубиной и содержательностью, им не дается полный исчерпывающий ответ, как на основные вопросы, так и на дополнительные:

- обучающийся излагает ответы неуверенно, материал неосмыслен;
- обнаружено незнание или непонимание обучающимся контрольных вопросов;
- допускаются существенные ошибки при изложении ответов на вопросы, которые обучающийся не может исправить самостоятельно.

4.4. ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ

№	Темы дисциплины	Задания для самостоятельной работы	Трудоемкость задания, часы
1.	Виды компьютерной графики. Основные понятия компьютерной графики	Подготовка к практическим занятиям по теме.	2
2.	Форматы компьютерной графики. Векторные и растровые форматы	Подготовка к практическим занятиям по теме. Самостоятельная подготовка дополнительного материала.	2
3.	Программные средства компьютерной графики. Графические редакторы	Подготовка к практическим занятиям по теме. Решение индивидуальных домашних работ.	4
4.	Анимация. Компьютерная анимация. Примеры программ для создания анимации	Самостоятельная подготовка дополнительного материала.	2
5.	Основные способы создания компьютерной анимации: покадровая рисованная анимация, конструирование анимации, программирование анимации.	Составление сравнительного анализа в виде таблиц по темам, вынесенным на самостоятельное изучение.	2
6.	Выразительные средства и жанры анимации (драматургия, сценарий и жанр)	Подготовка к практическим занятиям по теме. Составление сравнительного анализа материала по темам, вынесенным на самостоятельное изучение	2
7.	Мультипликация. История мультипликации. История	. Самостоятельная подготовка дополнительного материала.	2

	мультипликации в России	Подготовка к занятиям по теме	
8.	Основные операции при создании анимации. Этапы создания мультфильма.	Самостоятельная подготовка дополнительного материала. Подготовка к практическим занятиям по теме.	2
9.	Технология создания мультфильмов. Правила создания мультфильмов, инструкция и рекомендации.	Самостоятельная подготовка дополнительного материала. Подготовка к практическим занятиям по теме.	2
10.	Знакомство с мультипликацией. Проектирование сценария будущего мультфильма.	Самостоятельная подготовка дополнительного материала. Подготовка к практическим занятиям по теме.	2
11.	Драматургия (фабула, сюжет, драматический конфликт), сценарий (тема, идея, сюжет, конфликт, характеры героев), жанр (эпический, драматический, лиро-эпический, музыкальный)	Составление сравнительной таблицы по теме. Подготовка к практическим занятиям по теме.	2
12.	Создание кадров для мультфильма. (групповые и индивидуальные проекты)	Самостоятельная подготовка дополнительного материала. Подготовка к практическим занятиям по теме.	4
13.	Создание анимационных фильмов с помощью конструктора мультфильмов.	Самостоятельная подготовка дополнительного материала. Подготовка к практическим занятиям по теме.	4
14.	Создание мультфильмов в программе Windows Movie Maker.	Самостоятельная подготовка дополнительного материала. Подготовка к практическим занятиям по теме.	4
Итого:			36

5. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

5.1. Основная учебная литература

1. Могилев А.В. Информатика: учеб. пособие для студ. пед. вузов/А.В.Могилев, М.И.Пак, Е.К.Хеннера – 4-е изд., М., Издат. центр «Академия», 2007 – 842 с.
2. Информатика: учеб. пособие: Рекомендовано УМО / С.А. Жданов, Н.Ю. Иванова, В.Г. Маняхина и др.; Под ред. В.Л. Матросова. – 336 с., пер. №7 бц. – (Бакалавриат)
3. Учебник А.В.Горячев «Мой инструмент компьютер», М: «Баласс», 2011г - 64 с.

5.2. Дополнительная учебная литература

4. Информатика : базовый курс / под ред. С.В. Симонович. - СПб. : Питер, 2002. - 640с.
5. Информатика : Практикум по технологии работы на компьютере / Под ред.Н.В.Макаровой. - 3-е изд.,перераб. - М. : Финансы и статистика, 2002. - 256с.

6. Джейсон Саймонс/ Настольная книга дизайнера. Обработка иллюстраций. – М.: АСТ, Астрель, 2007
7. Клоковски М. Illustrator CS: техника и эффекты /Мэтт Клоковски; пер. с англ. В.Н.Мирошникова. – М., НТ Пресс, 2005
8. Мак-Клелланд, Дик. Photoshop 7. Библия пользователя: пер. с англ. – М.: Издательский дом «Вильямс», 2003
9. Уэйнманн Э., Лурекас П. Illustrator CS для Windows и Macintosh; Пер. с англ.- М., НТ Пресс, 2005
10. Фридланд А.Я. Информатика и компьютерные технологии: Основные термины: Толков. слов.: Более 1000 базовых понятий и терминов. – 3-е изд., испр. и доп. /А.Я. Фридланд. – М.: ООО «Издательство Астрель»: ООО «Издательство АСТ», 2003
11. Угринович, Николай Дмитриевич.
Практикум по информатике и информационным технологиям: Учеб. пособие для общеобразоват. учреждений / Н.Д. Угринович, Л.Л. Босова, Н.И. Михайлова. - М. : Лаборатория Базовых Знаний, 2002. - 394 с. : ил. - (Информатика).
12. Шафрин, Юрий Алексеевич.
Информационные А. Шафрин. - Москва : Бином. Лаборатория знаний, 2004. - 316 с.
13. Шафрин, Юрий Алексеевич.
Информационные технологии : в 2 ч. : учебное пособие. Ч. 2 : Офисная технология и информационные системы / Ю. А. Шафрин. - Москва : Бином. Лаборатория знаний, 2004. - 336 с. и предыдущие издания

5.3 Ресурсы сети "Интернет"

Ресурсы НГПУ:

14. Электронная библиотека ФГБОУ ВПО «НГПУ» [Электронный ресурс] Элек. дан. - Режим доступа: <https://lib.nspu.ru/>

Ресурсы открытого доступа:

15. Лихачева Галина Николаевна Информационные технологии [Электронный ресурс] : учебно-практическое пособие / Г. Н. Лихачева, М. С. Гаспарян. - Москва : Евразийский открытый институт, 2007. 189 с. - Доступна эл. версия. ЭБС "Университетская библиотека ONLINE". - Режим доступа: <http://www.biblioclub.ru/book/90545/>. - ISBN 978-5-374-00032-0.
16. Исаев, Георгий Николаевич Информационные технологии [Электронный ресурс] : учебное пособие / Г. Н. Исаев. - Москва : Омега-Л, 2012. - 464 с. - (Высшее техническое образование). - Доступна эл. версия. ЭБС "Университетская библиотека ONLINE". - Режим доступа: <http://www.biblioclub.ru/book/79731/>. - ISBN 978-5-370-02165-7.
17. Федунец, Н.И. Применение мультимедийных технологий в образовании [Электронный ресурс] : учебное пособие для студентов вузов, обучающихся по направлению "Информатика и вычислительная техника" / Н. И. Федунец, И. В. Ярошук. - Москва : Моск. гос. горный ун-т, 2006. - 88 с. : ил. - (Высшее горное образование). - Доступна эл. версия. ЭБС "Университетская библиотека ONLINE". - Режим доступа: <http://www.biblioclub.ru/book/83653/>. - ISBN 5-7418-0456-X (978-5-7418-0456-8).

6. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКАЯ БАЗА

Помещения для осуществления образовательного	Перечень основного оборудования (с указанием кол-ва посадочных мест)	Адрес (местоположение)
--	--	------------------------

процесса		
<i>Аудитории для проведения лекционных занятий</i>		
Лекционные аудитории	Интерактивная доска, компьютер; Количество посадочных мест – 30.	Ауд. 103 Учебный корпус, г. Куйбышев, ул. Молодёжная 7
	Интерактивная доска, компьютер; Количество посадочных мест – 30.	Ауд. 209 Учебный корпус, г. Куйбышев, ул. Молодёжная, 7
<i>Аудитории для проведения практических занятий, контроля успеваемости</i>		
Рабочие аудитории	Моноблоки с выходом в Интернет и доступом в электронную информационно-образовательную среду вуза. Количество моноблоков – 8 шт. Количество посадочных мест – 30 Количество компьютеров – 8 шт. Количество посадочных мест – 30.	Ауд. 209 Учебный корпус, г. Куйбышев, ул. Молодёжная, 7 Ауд. 210 а Учебный корпус, г. Куйбышев, ул. Молодёжная, 7
<i>Помещения для самостоятельной работы и курсового проектирования</i>		
Рабочие аудитории	Моноблоки с выходом в Интернет и доступом в электронную информационно-образовательную среду вуза. Количество моноблоков – 8 шт. Количество посадочных мест – 30.	Ауд. 209 Учебный корпус, г. Куйбышев, ул. Молодёжная, 7
Компьютерный класс	Моноблоки с выходом в Интернет и доступом в электронную информационно-образовательную среду вуза. Количество моноблоков – 8 шт.	Ауд. 212 Учебный корпус, г. Куйбышев, ул. Молодёжная 7
Читальный зал библиотеки НГПУ	Компьютеры с выходом в Интернет и доступом в электронную информационно-образовательную среду вуза. Количество посадочных мест – 30.	Учебный корпус, г. Куйбышев, ул. Молодёжная 7
<i>Помещения для групповых и индивидуальных консультаций</i>		
Рабочие аудитории	Компьютеры с выходом в Интернет и доступом в электронную информационно-образовательную среду вуза. Количество компьютеров – 16 шт. Количество посадочных мест – 28.	Ауд. 210 а и б Учебный корпус, г. Куйбышев, ул. Молодёжная 7

