

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Юров Сергей Серафимович
Должность: ректор
Дата подписания: 30.01.2023 15:59:29
Уникальный программный ключ:
3cba11a39f7f7fad578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

Автономная некоммерческая организация высшего образования
«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»
ФАКУЛЬТЕТ ДИЗАЙНА И МОДЫ



УТВЕРЖДАЮ

Ректор

С.С. Юров

«18» февраля 2021 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.В.ДЭ.03.02 «ВИДЕОГРАФИКА»

Для направления подготовки:

54.03.01 Дизайн

(уровень бакалавриата)

Типы задач профессиональной деятельности:

проектный

Направленность (профиль):

«Гейм - дизайн»

Форма обучения:


очная/очно-заочная

Москва – 2021

Разработчик (и): Михалина Татьяна Николаевна - доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», член Союза художников и дизайнеров России.

Рецензент: Шичков Игорь Викторович - доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», член Союза дизайнеров России, член Московского союза художников.

«20» января 2021 г.


(подпись)

/Т.Н. Михалина /

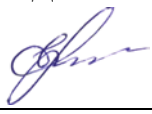
Рабочая программа разработана в соответствии с требованиями ФГОС ВО 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавриата), утв. Приказом Министерства образования и науки РФ № 1015 от 13.08.2020 г.

СОГЛАСОВАНО:

И.о. декана факультета ФДМ


(подпись)

/ В.В. Самсонова /

Заведующая кафедрой 
разработчика РПД (подпись) / Е.А. Дубоносова /

Протокол заседания кафедры № 6 от «27» января 2021 г.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Цель и задачи дисциплины
2. Место дисциплины в структуре ОПОП
3. Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины
4. Результаты освоения дисциплины обучающимся
5. Объем дисциплины и распределение видов учебной работы по семестрам
6. Структура и содержание дисциплины
7. Примерная тематика курсовых работ
8. Фонд оценочных средств по дисциплине
9. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины
10. Материально-техническое обеспечение дисциплины
11. Методические рекомендации для обучающихся по освоению дисциплины
12. Приложение 1

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель: обучение студентов выполнению всех этапов проектирования видеороликов и овладению приемами практических навыков видеосъёмки и режиссуры монтажа.

Задачи:

- ознакомление с этапами разработки видео в графическом и цифровом дизайне;
- овладение навыками создания сценария видеоролика;
- овладение навыками раскадровки и видеомонтажа;
- приобретение навыков проектирования видео контента на различных планах;
- приобретение навыков работы с профессиональным программным обеспечением для создания видео контента по стандартам индустрии.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

2.1. Место дисциплины в учебном плане:

Блок: Блок 1. Дисциплины (модули).

Часть: Часть, формируемая участниками образовательных отношений, элективные дисциплины.

Осваивается: по очной форме обучения – 5 семестр, по очно-заочной форме обучения - 7 семестр.

3. КОМПЕТЕНЦИИ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ПК-2 - Способен разрабатывать дизайн-концепцию видеоигры в соответствии с технической документацией

4. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ ОБУЧАЮЩИМСЯ

| Код и наименование компетенции | Индикаторы достижения компетенции | Результаты обучения |
|---|---|---|
| ПК-2 - Способен разрабатывать дизайн-концепцию видеоигры в соответствии с технической документацией | ПК-2.2. Создает прототип видеоигры в системах трехмерного моделирования, графических редакторах и иных средах | Знать: методы работы в специализированных программах для построения геометрических проекций трёхмерной модели сцены на плоскости (например, экран компьютера) или видео путём моделирования объектов в трёх измерениях Уметь: создавать изображения или видео путём моделирования объектов в трёх измерениях Владеть: методами создания изображений или видео путём моделирования объектов в трёх измерениях |

5. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ И РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ВИДОВ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ ПО СЕМЕСТРАМ

Общая трудоемкость дисциплины «Видеографика» для студентов очной и очно-заочной формы обучения, реализуемой в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, составляет: 4 з.е. / 144 час.

| Вид учебной работы | Всего число часов и (или) зачетных единиц (по формам обучения) | |
|--|---|---------------------|
| | Очная | Очно-заочная |
| Аудиторные занятия | 72 | 18 |
| <i>в том числе:</i> | | |
| Лекции | 36 | 9 |
| Практические занятия | 36 | 9 |
| Лабораторные работы | - | - |
| Самостоятельная работа | 36 | 90 |
| <i>в том числе:</i> | | |
| часы на выполнение КР / КП | - | - |
| Промежуточная аттестация: | | |
| Вид | Экзамен – 5 семестр | Экзамен – 7 семестр |
| Трудоемкость (час.) | 36 | 36 |
| Общая трудоемкость з.е. / часов | 4 з.е. / 144 час. | 4 з.е. / 144 час. |

6. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

| Темы дисциплины | | Количество часов | | | |
|-----------------------------|---|-------------------------|----------------------|---------------------|------------------------------------|
| | | Очная | | | |
| № | Наименование | Лекции | Практические занятия | Лабораторные работы | Самост. работа (в т.ч. КР / КП) |
| 1 | Сфера применения видео в дизайне | 2 | 2 | - | 2 |
| 2 | Проектирование монтажных роликов | 8 | 8 | - | 8 |
| 3 | Проектирование видеороликов на различных планах | 8 | 8 | - | 8 |
| 4 | Монтаж звука | 6 | 6 | - | 6 |
| 5 | Работа со светом | 6 | 6 | - | 6 |
| 6 | Проектирование фотофильма | 6 | 6 | - | 6 |
| Итого (часов) | | 36 | 36 | - | 36 |
| Форма контроля: | | <i>Экзамен, 36 час.</i> | | | |
| Всего за 5 семестр: | | 144 / 4 з.е. | | | |
| Всего по дисциплине: | | 144 / 4 з.е. | | | |

| Темы дисциплины | | Количество часов | | | |
|-----------------------------|---|-------------------------|----------------------|---------------------|------------------------------------|
| | | Очно-заочная | | | |
| № | Наименование | Лекции | Практические занятия | Лабораторные работы | Самост. работа (в т.ч. КР / КП) |
| 1 | Сфера применения видео в дизайне | 2 | 2 | - | 15 |
| 2 | Проектирование монтажных роликов | 1 | 1 | - | 15 |
| 3 | Проектирование видеороликов на различных планах | 2 | 2 | - | 15 |
| 4 | Монтаж звука | 1 | 1 | - | 15 |
| 5 | Работа со светом | 1 | 1 | - | 15 |
| 6 | Проектирование фотофильма | 2 | 2 | - | 15 |
| Итого (часов) | | 9 | 9 | - | 90 |
| Форма контроля: | | <i>Экзамен, 36 час.</i> | | | |
| Всего за 7 семестр: | | 144 / 4 з.е. | | | |
| Всего по дисциплине: | | 144 / 4 з.е. | | | |

СОДЕРЖАНИЕ ТЕМ ДИСЦИПЛИНЫ

Тема 1. Сфера применения видео в дизайне

Проект как совокупность различных видов деятельности дизайнера. Специфика проектной культуры в графическом и цифровом дизайне. Классификация объектов проектной деятельности в графическом и цифровом дизайне. Этапы разработки видеографики.

Тема 2. Проектирование монтажных роликов

Раскадровка: общие принципы. Этапы разработки раскадровки. Исследование. Пользовательские сценарии. Структура раскадровки. Определение стилистики. Дизайн концепция. Введение в монтаж. Виды видеомонтажа. Техники монтажа. Подготовка материалов для видео.

Тема 3. Проектирование видеороликов на различных планах

Понятие плана и ракурса в видео. Стилистика. Средства выразительности. Элементы видео. Композиционные элементы. Разработка логической и физической структуры видео. Цветовые схемы и макеты дизайна.

Тема 4. Монтаж звука

Саунд-дизайн. Оборудование для записи звука. Типы звука аудиовизуальных произведений: интершум, речь и музыка. Способы взаимодействия всех типов в одном кадре. Методы применения техники переозвучивания. Обработка и сведение звука. Микшер аудиодорожек. Звуковые эффекты. Работа с текстом и титрами в целом.

Тема 5. Работа со светом

Типы источников света, основные принципы освещения. Осветительное оборудование. Способы моделирования освещения. Классическое киношное и картинное освещение. Виды хромакея. Работа с хромакеем.

Тема 6. Проектирование фотофильма

Начальные этапы разработки сценария. Сторителлинг. Введение в сценарную драматургию. Стилистика. Средства выразительности. Элементы фотофильма. Композиционные элементы. Разработка логической и физической структуры фотофильма. Спецэффекты и переходы. Понятие рендера. Рендер эффектов. Цветовые схемы и макеты дизайна. Применение типографики.

7. ПРИМЕРНАЯ ТЕМАТИКА КУРСОВЫХ РАБОТ

Курсовая работа не предусмотрена

8. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ: Приложение 1.

9. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ:

9.1. Рекомендуемая литература:

1. Кашевский П.А. Шрифты: учебное пособие, Минск: «Літаратура і Мастацтва», 2012.
режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=139774
2. Клещев О.И. Типографика: учебное пособие, Екатеринбург, 2016.
режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=455452
3. Костюченко О. А. Творческое проектирование в мультимедиа: монография. Издательство: Москва, Берлин: Директ-Медиа, 2015.
режим доступа: <https://pda.biblioclub.ru/index.php?page=book&id=429292&sr=1>
4. Майстренко, Н.В. Мультимедийные технологии в информационных системах: учебное пособие - Тамбов: Издательство ФГБОУ ВПО «ТГТУ», 2015.
режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=444959>
5. Пронин, А.А. Как написать хороший сценарий: учебник / А.А. Пронин. - 2-е изд., испр. и доп. - Москва: Директмедиа Паблишинг, 2019.
режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=496553>
6. Съёмочное мастерство: учебно-методический комплекс - Кемерово: КемГУКИ, 2014.
режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=275522>
7. Цыганков В. А. Фирменный стиль или корпоративная идентификация: учебное пособие - Москва: ООО «Сам Полиграфист», 2015.
режим доступа: https://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=488275

9.2. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения.

При осуществлении образовательного процесса по данной учебной дисциплине предполагается использование:

Лицензионное программное обеспечение:

1. Windows 10 Pro Professional (Договор: Tr000391618, срок действия с 20.02.2020 г. по 28.02.2023 г., Лицензия: V8732726);
2. Microsoft Office Professional Plus 2019 (Договор: Tr000391618, срок действия с 20.02.2020 г. по 28.02.2023 г., Лицензия: V8732726);
3. Kaspersky Endpoint Security KL4863RAPFQ (Договор: Tr000583293, срок действия по 16.02.2022 г.).

Свободно распространяемое программное обеспечение:

1. Браузер Google Chrome;
2. Браузер Yandex;
3. Adobe Reader - программа для просмотра, печати и комментирования документов в формате PDF;
4. ZOOM - программа для организации видеоконференций.

9.3. Перечень современных профессиональных баз данных, информационных справочных систем и ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

1. Behance.net – ресурс для сбора референсов и просмотра графического материала.
2. Biblioclub.ru – университетская библиотечная система online

3. Demiart портал - форум по работе с Adobe Photoshop, Adobe Illustrator и 3DS max <http://demiart.ru>

4. Vimeo.com – видео-ресурс для сбора референсов и просмотра мультимедийного материала.

5. Window.edu.ru – единое окно доступа к образовательным ресурсам

10. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Учебные занятия проводятся в учебных аудиториях для проведения учебных занятий, оснащенные оборудованием и техническими средствами обучения.

Учебная аудитория для проведения учебных занятий, компьютерный класс. Имеет оснащение:

а) учебной мебелью: столы, стулья, доска маркерная учебная;

б) стационарный широкоформатный мультимедиапроектор Epson EB-X41, экран, колонки;

в) наглядные пособия в цифровом виде, слайд-презентации, видеофильмы, макеты и т.д., которые применяются по необходимости в соответствии с темами (разделами) дисциплины;

г) персональные компьютеры, подключенные к сети «Интернет», с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».

Помещение для самостоятельной работы оснащено:

а) учебной мебелью: столы, стулья, доска маркерная учебная;

б) стационарный широкоформатный мультимедиа-проектор Epson EB-X41, экран, колонки;

в) персональные компьютеры, подключенные к сети «Интернет», с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».

11. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Изучение курса «Видеографика» предполагает большой удельный вес самостоятельной работы студентов. Приступая к изучению данной учебной дисциплины, следует ознакомиться с предложенным преподавателем графиком учебного процесса, включающим самостоятельную работу. На основе этого графика можно четко планировать объем работы и время, необходимое для выполнения внеаудиторной работы, подготовки к практическим занятиям и контрольным формам обучения.

Целью самостоятельной работы является углубленное усвоение учебного материала, развитие способностей, творческой активности, проявление индивидуального интереса к изучению отдельных тем и вопросов дисциплины.

Самостоятельная работа предполагает формирование культуры умственного труда, самостоятельности и инициативы в поиске и приобретении знаний; закрепление знаний и навыков, полученных на всех видах учебных занятий; подготовку к предстоящим занятиям, экзаменам; выполнение контрольных работ. Самостоятельный труд развивает такие качества, как организованность, дисциплинированность, волю, упорство в достижении поставленной цели, вырабатывает умение анализировать факты и явления, учит самостоятельному мышлению, что приводит к развитию и созданию собственного мнения, своих взглядов. Умение работать самостоятельно необходимо не только для успешного усвоения содержания учебной программы, но и для дальнейшей творческой деятельности.

Самостоятельная работа студентов направлена на решение следующих задач:

- формирование творческих умений и навыков при разработке видеороликов;

- закрепление теоретического материала, полученного на лекциях;
- освоение графических приёмов и методов при выполнении домашних заданий;
- формирование эстетического вкуса.

В процессе изучения дисциплины «Видеографика» самостоятельная работа студентов предполагает:

1. Чтение учебной, научной и научно-популярной литературы.
2. Изучение этапов разработки видеороликов.
3. Подготовка к лекционным и практическим занятиям.
4. Выполнение видеосъемки, монтажа и обработки видеоматериала.
5. Подготовка к семестровому зачету-просмотру.

Методические рекомендации для обучающихся с ОВЗ и инвалидов по освоению дисциплины

Обучающиеся из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья имеют возможность изучать дисциплину по индивидуальному плану, согласованному с преподавателем и деканатом.

Освоение дисциплины инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья осуществляется с использованием средств обучения общего и специального назначения.

При освоении дисциплины инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья по индивидуальному плану предполагаются: изучение дисциплины с использованием информационных средств; индивидуальные консультации с преподавателем (разъяснение учебного материала и углубленное изучение материала), индивидуальная самостоятельная работа.

В процессе обучения студентам из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья информация предоставляется в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

Для лиц с нарушениями зрения:

- в печатной форме увеличенным шрифтом,
- в форме электронного документа (с возможностью увеличения шрифта).

В случае необходимости информация может быть представлена в форме аудиофайла.

Для лиц с нарушениями слуха:

- в печатной форме,
- в форме электронного документа.

Для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:

- в печатной форме,
- в форме электронного документа.

Данный перечень может быть конкретизирован в зависимости от контингента обучающихся.

Автономная некоммерческая организация высшего образования
«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»
ФАКУЛЬТЕТ ДИЗАЙНА И МОДЫ

Кафедра дизайна

Фонд оценочных средств

Текущего контроля и промежуточной аттестации
по дисциплине (модулю)

Б1.В.ДЭ.03.02 «ВИДЕОГРАФИКА»

Для направления подготовки:

54.03.01 Дизайн
(уровень бакалавриата)

Типы задач профессиональной деятельности:

проектный

Направленность (профиль):

«Гейм - дизайн»

Форма обучения:

очная / очно-заочная

Москва – 2021

Результаты обучения по дисциплине

| Код и наименование компетенции | Индикаторы достижения компетенции | Результаты обучения |
|---|--|---|
| ПК-2 - Способен разрабатывать дизайн-концепцию видеоигры в соответствии с технической документацией | ПК-2.2. Создает прототип видеоигры в системах трехмерного моделирования, графических редакторах и иных средах | Знать: методы работы в специализированных программах для построения геометрических проекций трёхмерной модели сцены на плоскости (например, экран компьютера) или видео путём моделирования объектов в трёх измерениях Уметь: создавать изображения или видео путём моделирования объектов в трёх измерениях Владеть: методами создания изображений или видео путём моделирования объектов в трёх измерениях |

Показатели оценивания результатов обучения

| Шкала оценивания | | | |
|---|--|--|--|
| неудовлетворительно | удовлетворительно | хорошо | отлично |
| <p>Не знает: методы работы в специализированных программах для построения геометрических проекций трёхмерной модели сцены на плоскости (например, экран компьютера) или видео путём моделирования объектов в трёх измерениях</p> <p>Не умеет: создавать изображения или видео путём моделирования объектов в трёх измерениях</p> <p>Не владеет: методами создания изображений или видео путём моделирования объектов в трёх измерениях</p> | <p>В целом знает: методы работы в специализированных программах для построения геометрических проекций трёхмерной модели сцены на плоскости (например, экран компьютера) или видео путём моделирования объектов в трёх измерениях</p> <p>В целом умеет: создавать изображения или видео путём моделирования объектов в трёх измерениях</p> <p>В целом владеет: методами создания изображений или видео путём моделирования объектов в трёх измерениях</p> | <p>Знает: методы работы в специализированных программах для построения геометрических проекций трёхмерной модели сцены на плоскости (например, экран компьютера) или видео путём моделирования объектов в трёх измерениях</p> <p>Умеет: создавать изображения или видео путём моделирования объектов в трёх измерениях</p> <p>Владеет: методами создания изображений или видео путём моделирования объектов в трёх измерениях</p> | <p>В полном объеме знает: методы работы в специализированных программах для построения геометрических проекций трёхмерной модели сцены на плоскости (например, экран компьютера) или видео путём моделирования объектов в трёх измерениях</p> <p>В полном объеме умеет: создавать изображения или видео путём моделирования объектов в трёх измерениях</p> <p>В полном объеме владеет: методами создания изображений или видео путём моделирования объектов в трёх измерениях</p> |

Оценочные средства

Задания для текущего контроля

Задание 1. Создание мюлд-борда

Выполнить исследование и выбрать тему. Определить концепцию. Собрать информацию в виде картинок, иллюстраций, фотографий, вырезок. Создать мюлдборд.

Задание 2. Монтаж кадров (склейка)

Выполнить монтаж двух кадров, снятых самостоятельно, сохраняя первый кадр одинаковым, в четырех монтажных логиках: «вопрос-ответ», «тавтология», «сравнение», «обман». Смонтировать два кадра, используя разные виды технических склеек.

Задание 3. Создание сценария

Выбрать тему, выполнить по ней исследование. Определить цель, сформулировать идею. Разработать сюжет, выстраивая линии поведения персонажей в заданных ситуациях. Выполнить корректировку и оформление сценария.

Задание 4. Монтаж видеоролика

Выполнить исследование и выбрать тему. Самостоятельно выполнить съемку видео ролика на выбранную тему. Видеоролик должен состоять из трех отдельных сюжетов (частей, сцен). Произвести монтаж (соединение) этих трех частей с помощью выбранного программного обеспечения.

Оценка творческого задания производится по шкале «зачтено» / «не зачтено».

Промежуточная аттестация

Примерные вопросы к экзамену

1. Анализ собранного материала.
2. Формирование рабочей гипотезы (брифа).
3. Креативная идея на основе брифа.
4. Дайте описание концептуального проекта.
5. Дайте описание эскизного дизайн-проекта.
6. Суть понятия образа в дизайн-проектировании.
7. Работа над эскизом.
8. Описание и обоснование принятых решений.
9. Роль концептуального рисунка в реализации креативного замысла.
10. Содержание кадра.
11. Средства выразительного динамического изображения.
12. Раскадровка как графический сценарий видеоролика.
13. Технические виды склеек.
14. Компьютерные программы для 2D и 3D компьютерной анимации.
15. Световая коррекция изображений.
16. Средства выразительности движущегося изображения.
17. Синописис.
18. Монтажная фраза.
19. Монтаж материалов с использованием видеопереходов и эффектов.
20. Типы звука.
21. Синхронизация звуковых дорожек на монтаже.

22. Этапы постпродакшена
23. Значение рекламно-графического комплекса в дизайн-проектировании.
24. Значение трехактной структуры в драматургии мультимедийных проектов.

Критерии оценки при проведении промежуточной аттестации

| 4-балльная шкала (экзамен, зачет с оценкой) | 2-балльная шкала (зачет) | Показатели | Критерии |
|---|--------------------------------|--|--|
| Отлично | Зачтено | 1. Полнота ответов на вопросы и выполнения задания. 2. Аргументированность выводов. 3. Умение перевести теоретические знания в практическую плоскость. | глубокое знание теоретической части темы, умение проиллюстрировать изложенное примерами, полный ответ на вопросы, способен применять умения при решении общих и нетиповых задач |
| Хорошо | | | глубокое знание теоретических вопросов, ответы на вопросы преподавателя, но допущены незначительные ошибки, способен применять умения при решении общих задач |
| Удовлетворительно | | | знание структуры основного учебно-программного материала, основных положений теории при наличии существенных пробелов в деталях, затруднения при практическом применении теории, существенные ошибки при ответах на вопросы преподавателя, имеет навыки в ограниченной области профессиональной деятельности |
| Неудовлетворительно | Не зачтено | | существенные пробелы в знаниях основных положений теории, не владение терминологией, основными методиками, не способность формулировать свои мысли, применять на практике теоретические положения, отвечать на вопросы преподавателя |

Разработчик (и): Михалина Татьяна Николаевна - доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», член Союза художников и дизайнеров России.

ФОС для проведения промежуточной аттестации одобрен на заседании кафедры дизайна (Протокол заседания кафедры № 6 от «27» января 2021 г.).