



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования

**«Дальневосточный федеральный университет»
(ДФУ)**

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Моушн дизайн

54.03.01 Дизайн

Дизайн

Форма обучения: очная

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015)

Директор департамента: Федоровская Наталья Александровна

Дата заседания 12.03.2024 № протокола 6

Составители:

доктор искусствоведения, профессор, Федоровская Наталья

Александровна; кандидат искусствоведения, доцент, Жильцова Галина

Владимировна

Владивосток
2024

I. Цели и задачи освоения дисциплины:

Цель:

выявление актуальности, роли и возможностей моушн-дизайна как канала трансляции в контексте современности, овладение инструментарием, технологиями и языком анимационного дизайна.

Задачи:

- выявление и анализ целевой аудитории, подбор соответствующих средств, приемов и инструментов видеокommunikации;
- проектирование актуального и конкурентоспособного продукта в сфере анимационной графики;
- исследование и освоение инновационных направлений в сфере моушн-дизайна;
- емкое раскрытие ключевых идей проекта средствами дизайна, анимации и типографики
- навыки командной проектной деятельности, знание специфики работы смежных специалистов: фотографов, режиссеров, программистов

Профессиональные компетенции студентов, индикаторы их достижения и результаты обучения по дисциплине

Код и наименование компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
ПК-1 способность использовать систематизированные теоретические и практические знания для определения и решения исследовательских задач, в том числе с учетом специфики регионального развития	ПК-1.2 Определяет круг задач дизайн деятельности в рамках поставленной цели, подбирает оптимальные способы их решения, исходя из имеющихся ресурсов и ограничений.	Знает: основные требования к проекту, влияющие на выбор технологии Умеет: определять основные требования к проекту, влияющие на выбор технологии; проводить исследование и обрабатывать полученную информацию; формировать проектную идею и аргументировать значимость темы Владеет: навыками критического мышления с целью переработки содержательного наполнения создаваемых информационных сред и публикаций в логически выстроенный визуальный ряд

Код и наименование компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
ПК-2 способность формировать визуальное сообщение через оценку факторов отношений, ощущений и реакций потребителя с учетом образной выразительности при проектировании объектов дизайна	ПК-2.3 Адаптирует информацию в требуемый формат с целью достижения эффективной коммуникации; создает визуальную форму с учетом принципов целостности восприятия сообщения потребителем.	Знает: основные принципы создания визуально целостного сообщения Умеет: представлять проектный замысел, идеи и проектные предложения с помощью вербальных, визуальных, технических средств; Владеет: способностью разработать набор визуально и логически связанных тексто-графических сообщений; методами анализа конструкции и определения требований к дизайн-проекту в рамках формирования коммуникации с потребителем

II. Трудоёмкость дисциплины

Общая трудоёмкость дисциплины составляет 6 зачётных единиц (216 академических часов).

III. Структура дисциплины

Форма обучения: - очная

Таблица - Структура дисциплины

№	Наименование темы дисциплины	Семестр	Вид работы	Количество часов	Формы промежуточной аттестации	Результаты обучения
1	Теоретические основы моушн-дизайна. Этапы и особенности создания продукта моушн-дизайна	7	Лекционные занятия	18		ПК-2.3, ПК-1.2

2	Основные возможности программного обеспечения Adobe After Effects. Рабочая среда Adobe After Effects.	7	Лекционные занятия	18		ПК-2.3,ПК-1.2
1	Шейповая анимация логотипа в программе After Effects	7	Лабораторные занятия	18		ПК-2.3,ПК-1.2
2	Кинетическая типографика (создание титров к фильму)	7	Лабораторные занятия	18		ПК-2.3,ПК-1.2
3	Анимированная инфографика с использованием 3D и 2D элементов	8	Лабораторные занятия	24		ПК-2.3,ПК-1.2
4	Подготовка к практическому заданию 1-2	7	Самостоятельная работа	72		ПК-2.3,ПК-1.2
5	Подготовка к практическому заданию 3	8	Самостоятельная работа	48		ПК-2.3,ПК-1.2
6	Проведение зачета	7	Зачет	0	Зачет	ПК-2.3,ПК-1.2
7	Проведение зачета	8	Зачет с оценкой	0	Зачет с оценкой	ПК-2.3,ПК-1.2
-	Итого	7, 8	-	216	Зачет, Зачет с оценкой	-

IV. СОДЕРЖАНИЕ ТЕОРЕТИЧЕСКОЙ ЧАСТИ КУРСА

1) Теоретические основы моушн-дизайна. Этапы и особенности создания продукта моушн-дизайна

2) Основные возможности программного обеспечения Adobe After Effects. Рабочая среда Adobe After Effects.

V. СОДЕРЖАНИЕ ПРАКТИЧЕСКОЙ ЧАСТИ КУРСА

Практические занятия

Не предусмотрены

Лабораторные занятия

1) Шейповая анимация логотипа в программе After Effects

2) Кинетическая типографика (создание титров к фильму)

3) Анимированная инфографика с использованием 3D и 2D элементов

VI. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ

В процессе изучения дисциплины «Моушн-дизайн» самостоятельная работа студентов заключается в освоении теоретических подходов дизайна, маркетинга и психологии в комплексном решении задач рекламного бизнеса, определении роли дизайна в структуре современного рынка рекламы. Самостоятельная работа также реализуется в освоении программных продуктов, приобретении навыков быстрого и целесообразного применения инструментов программ Adobe After Effects, Autodesk 3ds Max, Corel DRAW, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop. Самостоятельная работа по подготовке к практической работе считается зачтенной в случае, если посредством ее выполнения студент наработал достаточный материал и выполнил необходимый объем практической работы.

Самостоятельная работа студентов в процессе изучения дисциплины «Моушн-дизайн» ведется по темам, представленным в программе курса и предполагает:

- Изучение существующей специфичной литературы относительно рекламного бизнеса и инноваций в данной сфере
- Знакомство с учебной, научной и научно-популярной литературой по общим вопросам дизайна рекламного продукта
- Освоение возможностей программных графических редакторов
- Подготовка к семестровому экзамену.

В процессе самостоятельной работы студенты решают задачи, связанные с формированием представлений о профессии рекламного дизайнера, основным этапам работы над проектом. Также, анализируя аналогичные ситуации проектирования в виде кейсов, студенты выявляют потенциальные пути решения для собственных учебных работ.

Рекомендации к подготовке к практическим работам

Задание 1. Провести поиск, разработку и презентацию идеи кинематики логотипа, выполнить ряд стайлфреймов и аниматика для будущего ролика. На данном этапе оттачиваются композиции кадров, пристраивается визуальная коммуникация с учетом определенной аудитории. С учетом индивидуального подхода к анимации дополнительно освоить возможности программных пакетов и плагины к ним.

Задание 2. Отразить вариативность сочетания шрифтовых пар и графических элементов сопровождения для создания титров к фильму. Выполнить экспериментальные упражнения по анимированному взаимодействию шрифтовых блоков согласно фабуле выбранного фильма.

Задание 3. Разработать логику подачи материала в виде инфографики,

подкрепить ее элементами, созданными в 3D формате с использованием программного пакета Autodesk 3ds Max. Создать сценарий анимации для графика, карты или диаграммы.

Требования к представлению и оформлению результатов самостоятельной работы

Графическая часть самостоятельной работы заключается в вариативном поиске визуальных компонентов для анимации и их последовательности трансформаций в ролике. Выполняется в виде презентации блоков кейса средствами презентационного программного обеспечения. Подается в электронном формате с раскрытием структуры и компонентов продукта моушн-дизайна.

Критерии оценки выполнения самостоятельной работы

Самостоятельная работа предполагает структурную целостность с содержанием практических работ – является определенной степенью в их содержании, но также отдельно логически завершенную задачу. Это обуславливает необходимость ее самостоятельной подготовки.

Работа считается выполненной, если соблюдена последовательность исполнения задания, логично связаны все смысловые и структурные элементы, достигнута цельность и ясность составляющих элементов по отношению к раскрытию концепции.

Самостоятельная работа не считается выполненной в случае, если студент не демонстрирует усвоенные теоретические и практические знания и навыки, не может объяснить основные положения изучаемой дисциплины, не демонстрирует выполнение задач либо не может объяснить принципы и последовательность его выполнения.

Рекомендации по выполнению типовых практических работ:

В процессе выполнения каждой практической работы студент должен реализовать определенное творческое решение, приведенное в описании практической работы, продемонстрировать результат преподавателю, пояснить назначение инструментов, используемых в работе и последовательность их применения, а затем оформить отчет по заданным требованиям. В процессе работы главенствующим выступает метод анализа конкретных ситуаций (Кейс-задача). На предшествующем занятии преподаватель дает задание студентам индивидуально ответить на вопросы к практическому занятию и коллективно обсудить варианты решения

проблемной задачи в проектировании рекламного продукта, что существенно углубляет опыт бакалавра. Сталкиваясь с конкретной ситуацией, студент должен определить: характер проблематики, свои возможности в раскрытии проектных задач, потенциальные источники, способные помочь в оптимально-выразительном решении продукта моушн-дизайна.

На завершающем этапе занятия, преподаватель дает обобщения по выступлениям учащихся, делает выводы по каждому практическому заданию и общий результат по всему курсу.

В процессе выполнения каждой практической работы студент должен выполнить определенное творческое задание, приведенное в описании практической работы, продемонстрировать результат преподавателю, пояснить назначение инструментов, используемых в работе и последовательность их применения, а затем оформить отчет по заданным требованиям.

Тема: Кинетическая типографика (создание титров к фильму)

Изучение аналогов кинетической типографики на примере титров к отечественным и зарубежным художественным фильмам. Взаимосвязь оформления текстовых элементов и содержания фильма определяется через эмоционально-образную оценку графических элементов с основной идеей. Семантическая содержательная сторона титров. Подготовка шрифтовых блоков и вспомогательных графических элементов для последующей анимации, взаимосвязанного со звуковым сопровождением. Проработка логики и выполнение базовых этапов смены кадров в программе After Effects. Работа со специфичной литературой, доработка индивидуальных настроек анимации в тьюториалах к программному обеспечению.

Теоретическая часть:

Процессы зарождения кинетической типографики начались с экспериментов Льюиса Кэрролла, в своей книге 1865 года «Приключения Алисы в стране чудес» и Гийома Апполинера, который в 1918 году создал так называемые идеограммы. После кристаллизации данного явления, сновной областью применения кинетической типографии долгое время был кинематограф. Первые опыты относятся еще к концу 1950-х, когда дизайнер Сол Басс создал дизайн титров, передающих атмосферу фильмов Альфреда Хичкока «К северу через северо-запад» и «Психо». С начала 1980-х кинетическая типографика стала предметом разностороннего изучения, теоретическими вопросами в этой области активно занимается Университет

Карнеги-Меллона.

Потенциал развития кинетической типографики дала внутренняя динамика восприятия книги. Поэтому неотъемлемым этапом в освоении данной сферы дизайна является изучение основ типографики и основных теоретических трудов, раскрывающих вопросы кинематики, заложенной в шрифте, строке и сопровождающем потоке элементов. К примеру, типограф Э. Рудер пишет о необходимости осмысления «фаз движения» в типографической форме, вводит понятие «типографического фильма». Динамический аспект формы – в центре внимания «Ритмической структуры книги» Е.Б. Адамова. Он указывает на то, что метр и ритм – важнейшие характеристики организации движения в книге. Книга Метрическая структура служит основой для ритмической системы, образуемой текстовыми и изобразительными рядами издания. Автор выделяет два вида ритма в книге. Первый – активно-динамический – связан с процессом перелистывания, продвижением по массиву книжных страниц. Появление каждого нового элемента формы связано с исчезновением предыдущего, этот ритм воспринимается зрителем как «результат последовательной развертки» содержания книги. Второй – пассивно-динамический, образован ритмическим построением композиции каждого разворота. Здесь все элементы находятся в поле зрения и ощущение ритма создается их взаимоотношениями.

Только ощутив закономерности, возможности и ограничения изначального поля формирования типографики, ознакомившись с законами построения шрифта и видами шрифтовых гарнитур, можно переходить к осмыслению кинетических приемов работы с типографикой.

Порядок выполнения: Стадии подготовки макета включают черновой набросок, черновой эскиз с отражением основной концепции и механический этап монтажа.

Определившись с темой, студент переходит к черновым наброскам, которые являются отправной точкой любого проекта и нуждаются в глубинном анализе, как со стороны структурно-композиционного ряда, так и со стороны анализа восприятия реципиентом графической и вербальной информации. Черновой вариант, зачастую, несет в себе стихийный и случайный характер, в нем допустим самый смелый поиск реализации идеи.

Следующий этап – подготовка черного эскиза композиции, изготовление которого требует рациональности. Размер эскиза композиции нуждается в строгом масштабировании и пропорциональности к основному варианту и между элементами. В противном случае при подгонке пропорций

может быть полностью утеряна эстетика композиционного пятна. На этом этапе отмечается местоположение основных колористических пятен – цветовые акценты, тональные переходы и их взаимодействие. Все элементы композиции набираются в масштабе один к одному, детали ролика и сам он монтируется по принципу максимальной готовности. Текст набирается соответствующей гарнитурой и кеглем, цвет редактируется а рисованные образцы доводятся до финальной формы. Тупиковые направления в ходе работы корректировались ведущим преподавателем.

В кинетической типографике применяются базовые законы, средства и инструменты композиции. Линия - это одно из самых выразительных первоэлементов. Она гибка, легко трансформируема и подвижна. Благодаря линии можно создать иллюзию стремительного или же плавного движения. Также в процессе стоит восстановить знания о возможностях других первоэлементов и первоформ.

Касательно аспектов психологического восприятия продукта моушн-дизайна, необходимо учитывать динамические стереотипы в сознании зрителя соответственно его ментальности и хронологическим рамкам активности. Это наработанная система условных рефлексов, выработанных практикой.

Также важна ассоциативность и метафоричность восприятия, потенциал многозначности прочтения образов. Многоплановость композиция позволяет обогатить видеоряд и передать необходимые аспекты иерархии. Контраст позволяет выделить и гиперболизировать особенности двух и более изображений, предметов, цветов. Этот прием позволяет усилить свойства объекта по сравнению с его антиподом.

Механический этап монтажа производится в программе Adobe After Effects — это софт для редактирования видео и динамических изображений, разработки композиций (композилинг), анимации и создания различных эффектов. Широко применяется в обработке отснятого видеоматериала (цветокоррекция, пост-продакшн), при создании рекламных роликов, музыкальных клипов, в производстве анимации (для телевидения и web), титров для художественных и телевизионных фильмов, а также для целого ряда других задач, в которых требуется использование цифровых видеоэффектов.

После ознакомления с основным инструментарием программы, производится сбор послонных композиций, задается таймлайн, определяются основные эффекты движения и взаимодействия элементов.

Формат записи финального результата определяется техническими и

экономическими соображениями. В частности, частота кадров при записи будет определяться вопросами дальнейшей роли и сферы распространения продукта. Поскольку в процессе рендеринга (сохранения готового видео, в программе Adobe After Effects, со стандартным кодеком, получается 20 –ти секундное видео размером 1 Гбайт, что усложняет дальнейшую работу с таким значительным размером файла, возможно выбрать разные пути. Кодеком "Quick Time Movie" либо сжатие ползунком "Компрессии" поможет уменьшить качество видео, для того чтобы, соответственно, уменьшить размер видео на выходе. Для того чтобы сохранить видео со звуком, необходимо поставить галочку в пункте "Audio Output" и "Render".

Задания: разработать логику и выполнить монтаж ролика с анимированными титрами для фильма в формате кинетической типографики.

Задание для самостоятельной работы: освоение основного инструментария программных пакетов Adobe After Effects.

Методические рекомендации. По ходу работы рекомендуется обращаться к литературе для теоретического обоснования, выявления программных средств, графических инструментов и методов моушн-дизайна.

VII. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И ИНФОРМАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Основная литература

(электронные и печатные издания)

- Торопова О.А. Анимация и веб-дизайн [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Торопова О.А., Кумова С.В.— Электрон. текстовые данные.— Саратов: Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015.— 490 с. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/76476.html>.— ЭБС «IPRbooks» — Загл. с экрана.

- Вдовин А.С. Дизайн игр и медиаиндустрии. Персонажная графика и анимация [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Вдовин А.С.— Электрон. текстовые данные.— Саратов: Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015.— 267 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/76480.html>.— ЭБС «IPRbooks» — Загл. с экрана.

- Юмашев Д.О. Анимация в системе массмедиа:

коммуникативный потенциал / Юмашев // Вестник Воронежского государственного университета. Серия: Филология. Журналистика. — 2015. — №2. — С. 160-163 — Режим доступа: <https://rucont.ru/efd/512130> — Загл. с экрана.

- Adobe After Effects CC. Официальный учебный курс — М.: Эксмо, 2014. — 428 с. — Режим доступа: <https://www.twirpx.com/file/1720287/> — Загл. с экрана.

Дополнительная литература

(электронные и печатные издания)

- Злотникова Т.С. Отечественная анимация в модусе архетипа ребенка / Злотникова, Горохова // Обсерватория культуры. — 2016. — Т. 1 №2. — С. 36-42 — Режим доступа: <https://rucont.ru/efd/406154> — Загл. с экрана.

- Самоучитель 3ds Max 2016: Самоучитель / Горелик А.Г. - СПб:БХВ-Петербург, 2016. - 521 с. ISBN 978-5-9775-3670-7 - Режим доступа: <http://znanium.com/catalog/product/944647> — Загл. с экрана.

- Симакова Ю.А. Ценностно-смысловые возможности анимации в кинематографе / Симакова // Известия Уральского федерального университета. Серия 1. Проблемы образования, науки и культуры. — 2013. — №4. — С. 174-179 — Режим доступа: <https://rucont.ru/efd/260235> — Загл. с экрана.

- Барышников Н. В. Основы профессиональной межкультурной коммуникации: Учебник / Н.В. Барышников. - М.: Вузовский учебник: НИЦ ИНФРА-М, 2013. - 368 с. — Загл. с экрана.

- Брайс, Р. Руководство по цифровому телевидению [Электронный ресурс] / Р. Брайс; Пер. с англ. - М.: ДМК Пресс, 2009. - 288 с.: ил. — Режим доступа: <http://znanium.com/catalog/product/406791>

- Хитрук Ф. С. Профессия — аниматор (в 2-х томах) — М.: Гаятри, 2007. - 304 с. — Режим доступа: https://vk.com/doc2159248_171950338?hash=d21945e33a44f61f0e&dl=62ae9c2879e72a0fc0 — Загл. с экрана.

- Уайтэкер Г., Халас Д. Тайминг в анимации — Режим доступа: <http://bookre.org/reader?file=633493&pg=3> — Загл. с экрана.

- Белла Мартин, Брюс Ханингтон «Универсальные методы дизайна» — Режим доступа: <https://yadi.sk/i/bpRSwe5xt4a25> — Загл. с экрана.

- Норштейн Ю.Б. Снег на траве. Фрагменты книги. Лекции по искусству анимации. - М.: ВГИК, журнал «Искусство кино», 2005. - 254 с. — Режим доступа: https://vk.com/doc25955378_437227974?

hash=c2c7683ad77cf8f102&dl=91dc5436a0bf7fbcbe — Загл. с экрана.

- Орешина А. Б. Динамические аспекты формы в современном книжном дизайне. — М: 2014 — Режим доступа: <http://www.hist.msu.ru/Science/Disser/Oreshina.pdf> — Загл. с экрана.

- Марк Смикиклас «Инфографика. Коммуникация и влияние при помощи изображений» — Питер, 2014. —152 с. — Режим доступа: <https://yadi.sk/i/wshSdIOmt4ZQk> — Загл. с экрана.

- Смолянов Г.Г. Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме. Учебное пособие. М.:ВГИК, 2005

- Анимация как феномен культуры: Материалы первой всероссийской научно-практической конференции. 27-28 апреля 2005 года. Сост. Н.Г. Кривуля. - М.: ВГИК, 2006. - 152 с.

- Познин В.Ф. Природа выразительных средств экрана. Экранное пространство и время. // Известия Российского государственного педагогического университета им. А. И. Герцена. Общественные и гуманитарные науки. 2008. № 10 (59). С. 311 -319.

- Разлогов К.Э. Искусство экрана: от синемаатографа до Интернета. / Рос. ин-т культурологии. М. РОССПЭН, 2010. 287 с.

- Фрейлих С. И. Теория кино: От Эйзенштейна до Тарковского. М.: Академический проект; Фонд «Мир»; 2008; 512 с.

- Эллен Луптон «Графический дизайн от идеи до воплощения» — Режим доступа: <https://yadi.sk/i/85Ge1YLvt4arM>— Загл. с экрана.

- Bellantoni, Jeff and Woolman, Matt, 'Type in Motion', Thames & Hudson, 1999.

- Zimmerman, Bill. "History of Kinetic Typography". WizMotions. Retrieved 20 February 2015.

- Lee, Johnny C.; Forlizzi, Jodi; Hudson, Scott E. "The Kinetic Typography Engine: An Extensible System for Animating Expressive Text" (PDF). Carnegie Mellon University. Retrieved 20 February 2015.

- Brownie, Barbara (2007). "One Form, Many Letters: Fluid and transient letterforms in screen-based typographical artefacts". Networking Knowledge: Journal of the MeCCSA Postgraduate Network. 1 (2). Archived from the original on April 3, 2008. Retrieved March 21, 2017.

- Animals in Motion — Режим доступа: https://vk.com/doc57791839_437257586?

hash=de0cbcc6fa6bdd37b7&dl=7ed034ecfa9dcd338a — Загл. с экрана.

Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

- VideoSmile — все о визуальных эффектах и моушн-дизайне в одном месте. Режим доступа: <https://videosmile.ru/lessons/read/kineticheskaya-tipografika-v-odin-klik.html> — Загл. с экрана.
- Блог о моушн-дизайне. Режим доступа: <http://motionbase.ru/> — Загл. с экрана.
- Portal "Videocopilot". Режим доступа: http://www.videocopilot.net/tutorials/the_portal/ — Загл. с экрана.
- Журнал «Outdoor Media» [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://outdoor.ru/news/> - Загл. с экрана.

Электронно-библиотечные ресурсы и системы, информационные и справочно-правовые системы:

1. Электронно-библиотечная система Издательства «Лань»
2. Электронно-библиотечная система ZNANIUM.com
3. Цифровой образовательный ресурс IPRsmart
4. Образовательная платформа «Юрайт»
5. Справочно-правовая система «Консультант студента»

VIII. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Учебные занятия по дисциплине проводятся в помещениях, оснащенных соответствующим оборудованием и программным обеспечением. Перечень материально-технического обеспечения дисциплины приведен в таблице.

Таблица - Материально-техническое обеспечение дисциплины

Наименование специальных помещений и помещений для самостоятельной работы	Оснащенность специальных помещений и помещений для самостоятельной работы
Помещения для самостоятельной работы. Читальный зал. Номер аудитории А1007 (А1042) (№ помещения по плану БТИ 477, 10 этаж, площадь 1016,2 кв.м.	Помещения оснащены компьютерной техникой с возможностью подключения к сети Интернет со скоростью доступа - 500 Мбит/сек. и обеспечением доступа в электронную информационно- образовательную среду ДВФУ. Комплекты учебной мебели (столы и стулья). Моноблок Lenovo C360G-i34164G500UDK – 115 шт. Интегрированный сенсорный дисплей Polymedia FlipBox. Копир-принтер-цветной сканер в e-mail с 4 лотками Xerox WorkCentre 5330 (WC5330C). Полноцветный копир-принтер-сканер Xerox WorkCentre 7530 (WC7530CPS).
Номер аудитории: F205 Учебная аудитория для проведения занятий лабораторного типа	Помещение укомплектовано специализированной учебной мебелью (посадочных мест – 8);
Номер аудитории: F515 Учебная аудитория для проведения занятий лабораторного типа	Помещение укомплектовано специализированной учебной мебелью (посадочных мест – 11) Оборудование:
Номер аудитории: F508b Учебная аудитория для проведения занятий с компьютерным оборудованием	Помещение укомплектовано специализированной учебной мебелью (посадочных мест – 22) Оборудование: Доска аудиторная; компьютеры - 22 шт.
Номер аудитории: F502 Учебная аудитория для проведения занятий с компьютерным оборудованием	Помещение укомплектовано специализированной учебной мебелью (посадочных мест – 22) Оборудование: Телевизор; Проектор; экран; Эксклюзивная документ камера; Доска аудиторная; компьютеры - 22 шт.

Перечень программного обеспечения:

Adobe Lightroom

Adobe Photoshop CC 2018

Adobe Photoshop CC 2019

CorelDRAW Graphics Suite X3

Microsoft Edge

Microsoft Office профессиональный плюс 2010

Microsoft PowerPoint MUI (Russian) 2016

Mozilla Firefox

Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем:

https://artchive.ru/art_forms/contemporary_art

<https://www.artboxspb.com/vidy-sovremennogo-iskusstva/>

<https://artdoart.com/news/vidy-sovremennogo-iskusstva>

<https://artsfera.org>

<https://miropendatabase.ru>