

Министерство культуры Российской Федерации

федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

**«САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ
КИНО И ТЕЛЕВИДЕНИЯ»**



ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Е. В. САЗОНОВА
ректор

Сертификат: 00eec2e5b252a0885bc682f9fa99feef8b
Основание: УТВЕРЖДАЮ
Дата утверждения: 19 июня 2024 г.

Рабочая программа дисциплины

«Мастерство художника-постановщика»

Наименование ОПОП: Художник анимации и компьютерной графики

Специальность: 54.05.03 Графика

Форма обучения: очная

Факультет: медиатехнологий

Кафедра: компьютерной графики и дизайна

Общая трудоемкость дисциплины составляет 180 академ. час. / 5 зач.ед.

в том числе: контактная работа: 60,8 час.

самостоятельная работа: 119,2 час.

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
контрольная работа (творческое задание)	6
контрольная работа (творческое задание)	7
выполнение контрольной работы	6,7
посещение занятий	6,7
практикум (выполнение практических заданий)	6,7
тест	6,7
Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет	6
экзамен	7

Рабочая программа дисциплины «Мастерство художника-постановщика» составлена:

— в соответствии с требованиями Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования — Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - специалитет по специальности 54.05.03 Графика (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1013)

— на основании учебного плана и карты компетенций основной профессиональной образовательной программы «Художник анимации и компьютерной графики» по специальности 54.05.03 Графика

Составитель(и):

Воронова А.В., доцент кафедры

Рецензент(ы):

Карпов А.В., доцент, доцент культурологии

Рабочая программа дисциплины рассмотрена и одобрена на заседании кафедры компьютерной графики и дизайна

Рабочая программа дисциплины одобрена Советом факультета медиатехнологий

СОГЛАСОВАНО

Руководитель ОПОП

И.В. Газеева

Начальник УМУ

С.Л. Филипенкова

**УКАЗАННАЯ ЛИТЕРАТУРА ИМЕЕТСЯ В НАЛИЧИИ В БИБЛИОТЕКЕ ИНСТИТУТА
ИЛИ ЭБС**

Заведующий библиотекой Н.Н. Никитина

1. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

1.1. Цели и задачи дисциплины

Цель(и) дисциплины:

приобретение умения создавать авторские произведения на высоком художественном уровне во всех видах профессиональной деятельности, используя теоретические, практические знания и навыки, полученные в процессе обучения.

Задачи дисциплины:

- усвоение учащимися системы знаний в области основных этапов создания анимационного фильма,
- формирование представления о целостности анимационного пространства, единстве формы и содержания кино-образа, стиливого, ритмического и пластического решения анимационного произведения,
- выработка тщательности в комплексном подходе решения изобразительных, организационных и творческих задач, анализе и сборе подготовительного материала,
- формирование методики наблюдения и изучения окружающей среды, как первоисточника образов анимационной пластики,
- создание благоприятных условий получения новых знаний и применение их в практической деятельности художника анимации и компьютерной графики.

1.2. Место и роль дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплина относится к обязательной части Блока 1 «Дисциплины (модули)».

Дисциплина основывается на знаниях и умениях, приобретенных в ходе изучения предшествующих дисциплин/прохождения практик и взаимосвязана с параллельно изучаемыми дисциплинами:

Пленэрная практика

Эстетика анимационного фильма

Изобразительная геометрия и графика

Начертательная геометрия

Освоение дисциплины необходимо как предшествующее для дисциплин и/или практик:

Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы

Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена

Преддипломная практика

1.3. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения ОПОП ВО

Профессиональные компетенции

Вид деятельности: художественно-творческий.

ПК-8 — Способность анализировать, интерпретировать и фиксировать явления и образы окружающей действительности выразительными средствами изобразительного искусства, свободно владеть ими, проявлять креативность композиционного мышления.

ПК-8.1 — Применяет выразительные средства изобразительного искусства в творческой деятельности.

Знает: комплекс выразительных средств изобразительного искусства, необходимый в творческой деятельности

Умеет: использовать выразительные средств изобразительного искусства при решении творческих задач

Владеет: опытом использования выразительных средств изобразительного искусства в творческой деятельности

Вид деятельности: художественно-творческий.

ПК-8 — Способность анализировать, интерпретировать и фиксировать явления и образы окружающей действительности выразительными средствами изобразительного искусства, свободно владеть ими, проявлять креативность композиционного мышления.

ПК-8.2 — Использует средства изобразительного искусство для реализации креативности композиционного мышления.

Знает: средства изобразительного искусства, необходимые для реализации креативности композиционного мышления

Умеет: реализовывать кретивность композиционного мышления при использовании средств изобразительного искусства

Владеет: опытом реализации креативности композиционного мышления средствами изобразительного искусства

Вид деятельности: художественно-творческий.

ПК-8 — Способность анализировать, интерпретировать и фиксировать явления и образы окружающей действительности выразительными средствами изобразительного искусства, свободно владеть ими, проявлять креативность композиционного мышления.

ПК-8.3 — Осуществляет анализ, интерпретацию и фиксаию явлений и образов окружающей действительности средствами изобразительного искусства.

Знает: методы анализа, интерпретации и фиксации явлений и образов окружающей действительности средствами изобразительного искусства

Умеет: использовать методы анализа, интерпретации и фиксации явлений и образов окружающей действительности средствами изобразительного искусства

Владеет: навыками анализа, интерпретации и фиксации явлений и образов окружающей действительности средствами изобразительного искусства

2. СТРУКТУРА, ОБЪЕМ И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В КОМПЕТЕНТНОСТНОМ ФОРМАТЕ

2.1. Структура и трудоемкость учебной дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 180 академ. час. / 5 зач.ед.

в том числе: контактная работа: 60,8 час.

самостоятельная работа: 119,2 час.

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
контрольная работа	6,7
Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет	6
экзамен	7

Распределение трудоемкости по периодам обучения:

Семестр	6	7	Итого
Лекции	16	10	26
Практические	16	10	26
Консультации	3	3	6

Самостоятельная работа	32,5	49	81,5
Самостоятельная работа во время сессии	4,2	33,5	37,7
Итого	71,7	105,5	177,2

3. РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ЧАСОВ ПО ТЕМАМ И ВИДАМ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

№ п/п	Наименование раздела, (отдельной темы)	Лекции	Лекции с использованием ДОТ	Лабораторные работы	Практические занятия	Практические с использованием ДОТ	Индивидуальные занятия	Итого
1	Персонаж анимационного фильма	16	0	0	16	0	0	32
1.1	Основные аспекты работы художника-постановщика анимационного фильма. Виды анимации. Язык и средства художественной выразительности. Типология эскизов к мультфильму	2	0	0	2	0	0	4
1.2	Персонаж анимационного фильма. Конструкция и образ. Основные требования к выразительности персонажа. Информационные составляющие образа. Образ и контекст	2	0	0	2	0	0	4
1.3	Задачи для персонажа анимационного фильма. Характер, профессия, социальный статус. Персонажи – типажи. Типажный ансамбль	2	0	0	2	0	0	4
1.4	Эмоции, мимика и пластика анимационного персонажа. Базовые эмоции персонажей и их графическая визуализация	4	0	0	4	0	0	8
1.5	Персонаж и его мир в анимационном фильме. Персонаж в среде наиболее полно его характеризующей. Ближний мир персонажа. Язык деталей и предметов. Средства выразительности	2	0	0	2	0	0	4
1.6	Информационная насыщенность анимационного пространства. Личное пространство персонажа. Маркеры "типажности", структура и кинематографические детали.	4	0	0	4	0	0	8
2	Пространство анимационного фильма	10	0	0	10	0	0	20

2.1	Создание пространства анимационного фильма. Основные принципы создания пространства анимационного фильма на примерах работ ведущих отечественных и зарубежных художников анимационного кино	2	0	0	2	0	0	4
2.2	Анимационное пространство. Художественное пространство. Типы, виды, правила. Религиозно-мифологическое художественное пространство. Сказочное художественное пространство	2	0	0	2	0	0	4
2.3	Стиль и образ. Историческое художественное пространство. Хроникально-бытовое пространство. Конструкция, предметное наполнение и правила	2	0	0	2	0	0	4
2.4	Виртуальное пространство картины. Жанр, событие, драматургическая задача. Пространство и время. Структура и символика	1	0	0	1	0	0	2
2.5	Визуализация художественного образа. Образ и его информационные составляющие. Замысел и средства художественной выразительности. Особенности киноязыка	1	0	0	1	0	0	2
2.6	Создание эскизов к анимационному фильму. Стилизовое решение анимационного фильма. Графический образ мультфильма. Основные этапы работы над созданием эскизов к анимационному фильму	2	0	0	2	0	0	4
	ВСЕГО	26	0	0	26	0	0	52

4. ЛАБОРАТОРНЫЕ ЗАНЯТИЯ

Лабораторные занятия по дисциплине «Мастерство художника-постановщика» в соответствии с учебным планом не предусмотрены.

5. ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ (СЕМИНАРЫ)

№ п/п	Тематика практических занятий (семинаров)	Трудоемкость (час.)
1	Основные аспекты работы художника-постановщика анимационного фильма	2

2	Персонаж анимационного фильма. Конструкция и образ	2
3	Задачи для персонажа анимационного фильма	2
4	Эмоции, мимика и пластика анимационного персонажа	4
5	Персонаж и его мир в анимационном фильме	2
6	Информационная насыщенность анимационного пространства	4
7	Создание пространства анимационного фильма	2
8	Анимационное пространство	2
9	Стиль и образ	1
10	Виртуальное пространство картины	1
11	Визуализация художественного образа	2
12	Создание эскизов к анимационного фильму	2

6. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

Оценивание результатов обучения по дисциплине осуществляется в ходе текущего контроля и промежуточной аттестации с использованием балльно-рейтинговой системы.

Оценочные средства в полном объеме представлены в Фонде оценочных средств по дисциплине «Мастерство художника-постановщика».

Предусмотрены следующие формы и процедуры текущего контроля и промежуточной аттестации:

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
контрольная работа (творческое задание)	6
контрольная работа (творческое задание)	7
выполнение контрольной работы	6,7
посещение занятий	6,7
практикум (выполнение практических заданий)	6,7
тест	6,7
Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет	6
экзамен	7

6.1. Оценочные средства для входного контроля (при наличии)

Тест входного контроля знаний

1. тип тестового задания Верно/Неверно

Основные аспекты работы художника-постановщика анимационного фильма по созданию

анимационного персонажа содержатся в «Основных принципах Диснеевской анимации».

Неверно

Верно

2. тип тестового задания Верно/Неверно

Средства художественной выразительности – важный арсенал художника постановщика анимационного фильма.

Верно

Неверно

3. тип тестового задания Верно/Неверно

Эскизы, раскадровка, экспликация – основные принципы анимации по Диснею

Неверно

Верно

4. тип тестового задания Верно/Неверно

Персонаж анимационного фильма должен обладать ясно выраженным в графической форме характером.

Верно

Неверно

5. тип тестового задания Верно/Неверно

Основные требования к выразительности персонажа позволяют создать полноценный образ.

Верно

Неверно

6. тип тестового задания Верно/Неверно

Информационные составляющие образа: место в эволюционной цепочке, возраст, пол и т.д.

Верно

Неверно

7. тип тестового задания Верно/Неверно

Конструкция и образ – никак не связанные элементы персонажа.

Неверно

Верно

8. тип тестового задания Верно/Неверно

Антропоморфность и зооморфность персонажа – важные характеристики для трансляции образа.

Верно

Неверно

9. тип тестового задания Верно/Неверно

Эмоции и пластика это взаимосвязанные вещи. Персонажи – типажи выражают эмоции не только через мимику, но и через пластику.

Верно

Неверно

10. тип тестового задания Верно/Неверно

Типажный ансамбль – органичное единство всех персонажей мультфильма.

Верно

Неверно

6.2. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости

Примеры тестовых заданий по дисциплине
тип тестового задания Верно/Неверно

1 Средства художественной выразительности – важный арсенал художника постановщика анимационного фильма.

Верно

Неверно

2 Персонаж анимационного фильма должен обладать ясно выраженным в графической форме характером.

Верно

Неверно

3 Основные требования к выразительности персонажа позволяют создать полноценный образ.

Верно

Неверно

4 Конструкция и образ – никак не связанные элементы персонажа.

Неверно

Верно

5 Антропоморфность и зооморфность персонажа – важные характеристики для трансляции образа.

Верно

Неверно

Примерные темы практических заданий по дисциплине:

6 семестр:

Задание №1. Персонажи по описанию

Задание №2. Коллективные портреты семей персонажей-животных

Задание №3. Персонажи. Эмоции, мимика. Человек и животное

Задание №4. Персонажи. Эмоции, пластика. Человек и животное

Задание №5. Предметный этюд. Чемодан, рюкзак, сумочка

Задание №6. Персонажи и предметы. Персонажи-предметы

7 семестр:

Задание №1. Литературные герои. Герой и пространство, текст и контекст

Задание №2. Личное пространство персонажа. Жители коммунальной квартиры

Задание №3. Работа с пространством живописного произведения

Задание №4. Поэтическая строка находит отражение в графическом образе

Задание №5. Городское пространство. Конструкция, образы, герои

Контрольная работа проводится в формате творческого задания.

Темы контрольных работ по дисциплине 6 семестр:

1. Анимационные персонажи «Пассажиры в метро»

2. Анимационные персонажи «Пассажиры в автобусе»

3. Анимационные персонажи «Пассажиры в электричке»

4. Анимационные персонажи «На вокзале»

5. Анимационные персонажи «На рынке»

6. Анимационные персонажи «В аэропорту»

7. Анимационные персонажи «В лавке древностей»

Темы контрольных работ - 7 семестр:

1. «Пространство коммунальной квартиры и ее жители»
2. «Мастерская художника. Художник и модель»
3. «Рабочий кабинет писателя»
4. «Мастерская изобретателя»
5. «Портрет исторической личности в контексте»
6. «Портрет поэта в виртуальной мастерской»
7. «Виртуальная мастерская художника»

6.3. Оценочные средства для промежуточной аттестации

Теоретические вопросы к зачету:

1. Как передать эмоции и пластику персонажа мультфильма
2. Правила создания типажей и типажного ансамбля
3. Как связаны персонаж и его ближний мир
4. Как характеризуют персонажа его личные вещи и предметы
5. Расскажите о языке деталей и предметов
6. Какие средства художественной выразительности используются в работе над эскизами
7. Охарактеризуйте объемно-пространственные отношения в декорационно-постановочном решении
8. Каковы приемы передачи характера эпохи, стиля в архитектуре, обстановке, мебели и т.д.
9. Как создать персонаж и среду, наиболее полно его характеризующую

Практические вопросы к зачету:

1. Как передать эмоции и пластику персонажа мультфильма
2. Правила создания типажей и типажного ансамбля
3. Как связаны персонаж и его ближний мир
4. Как характеризуют персонажа его личные вещи и предметы
5. Расскажите о языке деталей и предметов
6. Какие средства художественной выразительности используются в работе над эскизами
7. Охарактеризуйте объемно-пространственные отношения в декорационно-постановочном решении
8. Каковы приемы передачи характера эпохи, стиля в архитектуре, обстановке, мебели и т.д.
9. Как создать персонаж и среду, наиболее полно его характеризующую

Теоретические вопросы к экзамену:

1. Персонаж анимационного фильма. Путь от идеи до графического воплощения
2. Для его используют соотношение зооморфности и антропоморфности в персонаже
3. Персонаж, его конструкция и пластика. Создание типажного ансамбля.
4. Выражение эмоций и чувств через мимику и пластику. Основные мимические мышцы человека.
5. Приведите схемы мимических изменений лица, выражающие определенные эмоции.
6. Персонажи-антиподы во взаимодействии. Правила распределения двигательной активности в конфликтной ситуации.
7. Принципы графического изображения эмоций через пластику движения персонажей
8. Основные принципы передачи с помощью графики возрастных особенностей, социального статуса, профессии и черт характера типажа-персонажа
9. Как работает характеристика персонажа через интерьер его жилища
10. Для чего строится предметный мир персонажа. Как связаны гармония, хаос и выбор предметов
11. Как в эскизах пространства используют особенности состояния природной среды в

различное время суток

12. Определение художественного образа в анимации

13. Этапы истории отечественного аниматографа. Обзор основных этапов на конкретных примерах

14. Стили анимационного кино. Обзор на практических примерах отечественного и зарубежного аниматографа

Практические вопросы к экзамену:

1. Создание предметного мира персонажа. Принципы единства костюма, багажа, образа

2. Примеры использования основных средств изобразительной выразительности для построения пространства (свет, фактура, перспектива, цвет, материалы и техники)

3. Создание «портрета персонажа» анимационного фильма

4. Создание графической композиции анимационного фильма.

5. Создание цветовой драматургии анимационного фильма

6. Работа художника с персонажем, подготовка к анимации

7. Стилизация персонажа по примерам отечественного аниматографа

8. Стилизация пространства для анимационного фильма для заданного персонажа

9. Создание персонажа для волшебной сказки

10. Создание интерьера жилища персонажа для волшебной сказки

11. Создание персонажа анимационного фильма по заданным характеристикам

12. Создание персонажей типажного ансамбля

13. Эскизы изобразительного решения анимационного фильма

14. Примеры видов эскизов к анимационному фильму

6.4. Балльно-рейтинговая система

Оценка успеваемости с применением балльно-рейтинговой системы заключается в накоплении обучающимися баллов за активное, своевременное и качественное участие в определенных видах учебной деятельности и выполнение учебных заданий в ходе освоения дисциплины.

Конкретные виды оцениваемой деятельности	Количество баллов за 1 факт (точку) контроля	Количество фактов (точек) контроля	Баллы (максимум)
Семестр 6			
Обязательная аудиторная работа			
Практикум (Выполнение практических заданий)	4	6	24
Посещение занятий	1	16	16
Обязательная самостоятельная работа			
Выполнение контрольной работы	20	1	20
Тест	10	1	10
ИТОГО в рамках текущего контроля	70 баллов		
ИТОГО в рамках промежуточной аттестации	30 баллов		
ВСЕГО по дисциплине за семестр	100 баллов		
Семестр 7			
Обязательная аудиторная работа			
Посещение занятий	2	10	20
Практикум (Выполнение практических заданий)	4	5	20
Обязательная самостоятельная работа			
Тест	10	1	10
Выполнение контрольной работы	20	1	20
ИТОГО в рамках текущего контроля	70 баллов		
ИТОГО в рамках промежуточной аттестации	30 баллов		
ВСЕГО по дисциплине за семестр	100 баллов		

Итоговая оценка по дисциплине выставляется на основе накопленных баллов в ходе текущего контроля и промежуточной аттестации в соответствии с таблицей:

Система оценивания результатов обучения по дисциплине

Шкала по БРС	Отметка о зачете	Оценка за экзамен, зачет с оценкой
85 – 100	зачтено	отлично
70 – 84		хорошо
56 – 69		удовлетворительно
0 – 55	не зачтено	неудовлетворительно

7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ, ИНФОРМАЦИОННО-ТЕХНИЧЕСКОЕ И МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Обучающиеся из числа лиц с ограниченными возможностями здоровья обеспечиваются печатными и (или) электронными образовательными ресурсами в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья.

7.1. Литература

1. Коновалов, М. В. Пространственный композитинг в проекте анимационного фильма : учебное пособие / М.В. Коновалов. - СПб. : СПбГУКиТ, 2008. - 34 с.. - Режим доступа: для автор. пользователей. - Электрон. версия печ. публикации. - Текст : непосредственный.
<https://books.gukit.ru/pdf/fulltext/333.pdf>

7.2. Интернет-ресурсы

- 1.

7.3. Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение

Adobe CS6 Master Collection
Adobe Photoshop CS6
Toon Boom Harmony Essentials
TVPaint Animation Professional

7.4. Профессиональные базы данных и информационные справочные системы

Электронный каталог библиотеки СПбГИКиТ. <https://www.gukit.ru/lib/catalog>
Электронная библиотечная система издательства «ЛАНЬ». <http://e.lanbook.com>
Электронная библиотека образовательно-издательского центра «Академия». <http://www.academia-moscow.ru>
Электронная библиотечная система «Айбукс-ру». <http://ibooks.ru>

7.5. Материально-техническое обеспечение

Наименование специальных помещений и помещений для самостоятельной работы	Оснащенность специальных помещений и помещений для самостоятельной работы
Учебная аудитория	Рабочее место преподавателя, оборудованное компьютером и мультимедийным проектором. Рабочие места обучающихся. Доска (интерактивная доска) и/или экран.
Помещение для самостоятельной работы обучающихся	Рабочие места обучающихся оборудованные компьютерами с подключением к сети «Интернет» и доступом в электронную информационно-образовательную среду института.

8. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ОРГАНИЗАЦИИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Изучение дисциплины следует начинать с проработки настоящей рабочей программы, особое внимание, уделяя целям и задачам, структуре и содержанию курса. Студентам рекомендуется получить в учебную литературу по дисциплине, необходимую для эффективной работы на всех видах аудиторных занятий, а также для самостоятельной работы по изучению дисциплины. Успешное освоение курса предполагает активное, творческое участие студента путем планомерной, повседневной работы. Самостоятельная работа - планируемая учебная, учебно-исследовательская, научно-исследовательская работа студентов, выполняемая во внеаудиторное время по заданию и при методическом руководстве преподавателя, но без его непосредственного участия (при частичном непосредственном участии преподавателя, оставляющем ведущую роль за работой студентов). В образовательном процессе выделяется два вида самостоятельной работы – аудиторная, под руководством преподавателя, и внеаудиторная. Аудиторная самостоятельная работа по дисциплине выполняется на учебных занятиях под непосредственным руководством преподавателя и по его заданию. Внеаудиторная самостоятельная работа выполняется студентом по заданию преподавателя, но без его непосредственного участия. Основными видами самостоятельной работы студентов без участия преподавателей являются: формирование и усвоение содержания конспекта лекций на базе рекомендованной лектором учебной литературы, включая информационные образовательные ресурсы (электронные учебники, электронные библиотеки и др.); подготовка докладов, сообщений; выполнение контрольной работы. Основной формой самостоятельной работы студента является изучение конспекта лекций, их дополнение, рекомендованной литературы, активное участие на занятиях. Подготовка докладов и выступлений направлена на развитие и закрепление у студентов навыков самостоятельного глубокого, творческого и всестороннего анализа научной, методической и другой литературы по актуальным проблемам дисциплины; на выработку навыков и умений грамотно и убедительно излагать материал, четко формулировать теоретические обобщения, выводы и практические рекомендации. К выполнению практических заданий следует приступать после ознакомления с теоретической частью соответствующего раздела и рекомендациями, приведенными к работе. Практические задания рекомендуется выполнять в строгом порядке их нумерации и в аудиторное время.