

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Смоленский государственный университет»
Кафедра дизайна и декоративно-прикладного искусства

Утверждаю»
Проректор по учебно-
методической работе
Устименко Ю.А.
«23» июня 2022 г.

**Программа учебной практики
Б2.О.01(У) Учебно-ознакомительная**

Направление подготовки: **54.03.01 Дизайн**
Направленность (профиль): **Графический дизайн**
Форма обучения: очная
Курс – 2
Семестр – 4
Всего зачетных единиц – 6, часов – 216
Форма отчетности: зачет – 4 семестр

Программу разработал
кандидат наук, доцент Бутунина Л.В.

Одобрена на заседании кафедры
« 16 » июня 2022 г., протокол № 9

Заведующий кафедрой

Ю.А. Устименко

Смоленск
2022

1. Место практики в структуре ОП

Б2.О.01 (У) Учебно-ознакомительная практика относится к обязательной части Блока 2 «Практика» учебного плана по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Графический дизайн.

Логически и содержательно-методически данная практика тесно связана с дисциплинами «Иллюстрирование», «Основы компьютерной графики» и др.

Прохождение данной практики является необходимой основой для последующего изучения дисциплин «Дизайн-проектирование книги», «Современные технологии в книжном дизайне», «Проектно-технологическая практика», «Преддипломная практика», а также выполнения ВКР.

2. Планируемые результаты обучения

Компетенция	Индикаторы достижения
ОПК-3. Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)	Знать: <ul style="list-style-type: none">– основные понятия и категории проектной культуры дизайна и проектного искусства;– современные требования к проектированию дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека в области графического дизайна;– тенденции в области графического дизайна;– формы фиксации творческих идей в дизайне;– виды поисковых эскизов;– методы разработки идей, основанных на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи;– приемы и способы разработки и реализации авторской идеи в графическом дизайне;– графические, макетные, компьютерные средства проектирования объектов графического дизайна;– этапы проектирования в графическом дизайне от выполнения поисковых эскизов до верстки готовой графической продукции. Уметь: <ul style="list-style-type: none">– выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики;– формулировать и излагать художественную идею, образ дизайн-проекта;– обосновывать концепцию проекта выразительными средствами художественной композиции; выбирать техники исполнения и подачи эскизов в соответствии с поставленными задачами;– формировать доступный восприятию визуальный образ концепции дизайн-проекта, не требующий дополнительных вербальных пояснений; доступно и внятно раскрывать творческий замысел;– создавать художественными средствами представление о сути проектной разработки;– находить яркие самобытные композиционные

	<p>решения поставленных творческих задач; – синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов.</p> <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> – навыками поискового рисунка; – различными техниками графики и технологиями компьютерной графики для предварительной проработки эскизов; – навыками синтеза набора возможных решений проектных задач; систематизацией результатов проектной деятельности; – приемами обоснования художественного замысла дизайн-проекта, концепций и проектных идей, в области графического дизайна в соответствии с потребностями современного общества; – способами подачи и представления эскизов на разных этапах проектной деятельности.
<p>ОПК-4. Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – основные требования и условия, современные тенденции и направления в сфере графического дизайна; – инструменты линейно-конструктивного построения, цвето-графической композиции; – современную шрифтовую культуру и способы проектной графики; – современные компьютерные технологии, необходимые для практической реализации и презентации дизайн-проектов в сфере графического дизайн-проектирования. <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – применять линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики, современные компьютерные технологии и инструменты цифрового дизайна в проектной дизайнерской деятельности; – работать с современными информационными технологиями, программным обеспечением, необходимыми для практической реализации и презентации дизайн-проектов в сфере графического дизайна. <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> – навыками интеграции и учета комплекса функциональных условий, эргономических требований, социально-экономических аспектов, процессуально-пространственных и прочих факторов при проектировании объектов графического дизайна; – методами проектной графики; – современной шрифтовой культурой;

	<ul style="list-style-type: none"> – инструментами линейно-конструктивного построения; – навыками создания цвето-графической и объемно-пространственной композиции; – современными технологиями презентации проектов.
<p>ОПК-5. Способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – основы организации и проведения, а также участия в художественно-творческих мероприятиях, презентациях, выставках, конкурсах, фестивалях; актуальные требования, предъявляемые к современным конкурсным, фестивальным, выставочным работам и критерии оценки результатов творческой деятельности; ценностные приоритеты в современной культуре; инструменты самореализации, проявления творческой инициативы. <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – вести деловые переговоры; – использовать стратегию сотрудничества в работе профессиональной команды при организации, проведении и участии в творческих мероприятиях: выставках, конкурсах, фестивалях; презентациях; – определять актуальные требования и ценностные приоритеты, предъявляемые к современным конкурсным фестивальным, выставочным работам; – подготовить выставочный проект и довести его до демонстрации на творческом мероприятии. <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> – организаторскими навыками командной работы для осуществления профессиональной и творческой деятельности, участия в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях; – навыками организации проведения деловых встреч, переговоров, направленных на проведение творческих мероприятий.
<p>ОПК-6. Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – сущность и значение информационных технологий для современного общества в эру цифровой трансформации; – основные понятия и категории информации и информационных технологий; – методы и средства поиска, получения, хранения, анализа и переработки информации из различных источников и баз данных; – основные операционные системы, файловые структуры и пользовательские интерфейсы; – основные требования информационной безопасности; – современные информационные ресурсы и

	<p>компьютерные технологии дизайна; принципы работы с современным программным обеспечением для автоматизации процессов дизайн-проектирования.</p> <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – управлять информацией и средствами её трансляции; – ориентироваться в форматах получения и предоставления информации; – использовать компьютерные, сетевые и информационные технологии; – пользоваться информационно-вычислительной техникой и программным обеспечением для профессиональной работы в различных областях дизайна; – решать задачи профессиональной деятельности с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности. <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> – современной профессиональной информационно-технической базой и навыками работы с ней; – доступом к основным профессиональным информационным ресурсам; – навыками работы с информационно-коммуникационным оборудованием и новейшим программным обеспечением в профессиональной области дизайн-проектирования; – навыками создания объектов цифрового искусства.
<p>ПК-6. Способен использовать специальные компьютерные программы для создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – основы теории и методы компьютерного проектирования; – информационные и компьютерные технологии, применяемые в профессиональной деятельности графического дизайнера; – возможности компьютерной графики для реализации дизайн-проекта; – средства репрезентации проектного замысла в графическом дизайне; – приемы и способы разработки и реализации авторской идеи средствами компьютерной графики; – графические редакторы, необходимые для создания дизайн-проекта и его последующей презентации. <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – использовать теоретические знания в практической работе дизайнера; – проектировать объекты графического дизайна, опираясь на требования заказчика и руководствуясь принципами реализации авторской идеи; – выполнять графические элементы визуальной

	<p>среды в материале;</p> <ul style="list-style-type: none"> – использовать компьютерные технологии в проектировании графических объектов. <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> – компьютерными технологиями, необходимыми для проектирования объектов графического дизайна; – навыками выполнения объектов графического дизайна с помощью программ растровой и векторной графики
--	---

3. Тип практики

Б2.О.01 (У) Учебно-ознакомительная практика

4. Место проведения практики

По способу проведения – стационарная практика, проводится дискретно на кафедре дизайна и декоративно-прикладного искусства художественно-графического факультета Смоленского государственного университета.

5. Этапы прохождения практики

№ п/п	Этапы практики	Содержание этапа	Всего часов	Формы занятий	
				лабораторные занятия	самостоятельная работа
1.	<p>Организационный:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Установочная конференция. – Изучение программы практики. – Выбор объекта (логотипа фирмы) для презентации 	<ul style="list-style-type: none"> – Проведение инструктажа по сбору, обработке и систематизации фактического материала. 	8	4	4
2.	Работа со знаком (логотипом)	<p>Знакомство с инструментами для рисования в программе Corel DRAW .</p> <p>Знакомство с инструментами редактирования графических объектов в программе Corel DRAW.</p> <p>Отрисовка выбранного знака в графическом редакторе</p>	42	16	26
3.	Работа с сувенирной продукцией и деловой документацией	<p>Художественное редактирование фотографий в программе Adobe Photoshop.</p> <p>Импорт изображений в Corel DRAW и редактирование фотоизображений.</p> <p>Ручное эскизирование сувенирной продукцией и</p>	46	18	28

		деловой документацией. Нанесение знака на сувенирную продукцию и деловую документацию средствами компьютерной графики			
4.	Работа с фоном	Однотонная, градиентная, текстурная заливки, фоновые эффекты. Создание фона для презентационного планшета	36	12	24
5.	Работа с текстом	Простой, фигурный текст, текст-маска, текстовые эффекты. Создание надписей в презентационном планшете	36	12	24
6.	Верстка планшета	Простой, фигурный текст, текст-маска, текстовые эффекты. Создание надписей в презентационном планшете	48	18	30
Итого			216	80	136

В конце практики студент должен представить презентационный графический планшет в распечатанном виде (формат 900x700 мм, цветная печать на пенокартоне или пластике) и в электронном виде в двух файлах (файл формата jpeg и файл формата CDR).

6. Критерии оценивания результатов освоения практики

6.1. Оценочные средства и критерии оценивания для текущей аттестации

Текущий контроль включает в себя проверку умений и навыков студентов применять полученные знания во время прохождения учебно-ознакомительной практики и при выполнении презентационного планшета.

Требования к презентационному планшету

- Размер планшета. Графический презентационный планшет должен быть размером не менее 700x900мм.
- Подача планшета. Планшет представляется в печатном виде (полноцветная печать на пластике или пенокартоне толщиной не менее 4 мм.) и электронном виде (файл формата jpeg и файл формата CDR).
- Композиция планшета. Материал демонстрационной части должен быть удачно скомпонован, помещенные на планшет изображения и интервалы между ними должны образовывать гармоничный визуальный ряд – ритмически упорядоченный и «удобочитаемый», логически последовательно раскрывающий содержание проекта. Планшет не должен быть перенасыщен визуальной информацией, графические материалы должны хорошо восприниматься. Компонировка материалов должна отвечать логике проектирования и соответствовать логике изложения. Акценты должны быть четко расставлены с композиционным доминированием основных решений. Поясняющие, сопровождающие, дополняющие иллюстрации должны составлять «второй план».
- Цветовое решение планшета. Гармония соотношений должна характеризовать также цветовые доминанты, крупные цветотональные пятна и контрастирующие с ними линейно-графические элементы, характерные для проектной графики дизайнеров.

- Иллюстрации планшета. На планшете должны быть размещены только те иллюстрации, которых характеризуют специфику проекта. Рекомендуется не нагружать плакаты фоновыми рисунками, мешающими восприятию основного материала. В иллюстративный материал не следует включать «заполняющие пустые места» картинки, не связанные напрямую с содержанием проекта (по типу рекламных плакатов), а также декоративные элементы, не имеющие отношения к сути работы.
- Текстовая часть планшета. В обязательном порядке на планшете размещается следующая информация: название вуза, кафедры, тема проекта, ФИО студента, ФИО руководителя.

Критерии и показатели оценивания презентационного планшета по уровням

Уровень	Критерии и показатели оценивания
10 баллов	заслуживает студент, обнаруживший всестороннее, систематическое и глубокое знание учебного программного материала, самостоятельно выполнивший все предусмотренные программой задания, активно работавший на лабораторных занятиях, разбирающийся в основных научных концепциях по изучаемой дисциплине, проявивший творческие способности и научный подход в понимании и изложении учебного программного материала
9 баллов	заслуживает студент, обнаруживший всестороннее, систематическое знание учебного программного материала, самостоятельно выполнивший все предусмотренные программой задания, на лабораторных занятиях, показавший систематический характер знаний по дисциплине, достаточный для дальнейшей учебы, а также способность к их самостоятельному пополнению.
8 баллов	заслуживает студент, обнаруживший полное знание учебно-программного материала, самостоятельно выполнивший все предусмотренные программой задания, активно работавший на лабораторных занятиях, показавший систематический характер знаний по дисциплине, достаточный для дальнейшей учебы, а также способность к их самостоятельному пополнению.
7 баллов	заслуживает студент, самостоятельно выполнивший все предусмотренные программой задания, усвоивший основную литературу, рекомендованную программой, активно работавший на лабораторных занятиях, показавший систематический характер знаний по дисциплине, достаточный для дальнейшей учебы,
6 баллов	заслуживает студент, обнаруживший достаточно полное знание учебно-программного материала, самостоятельно выполнивший основные предусмотренные программой задания, отличавшийся достаточной активностью на лабораторных занятиях, показавший систематический характер знаний по дисциплине, достаточный для дальнейшей учебы
5 баллов	заслуживает студент, обнаруживший знание основного учебно-программного материала в объеме, необходимом для дальнейшей учебы и предстоящей работы по профессии, не отличавшийся активностью на лабораторных занятиях, самостоятельно выполнивший основные предусмотренные программой задания, допустивший некоторые погрешности при их выполнении, но обладающий необходимыми знаниями для их самостоятельного устранения
4 балла	заслуживает студент, обнаруживший знание основного учебно-

	программного материала в объёме, необходимом для дальнейшей учебы и предстоящей работы по профессии, не отличавшийся активностью на лабораторных занятиях, самостоятельно выполнивший основные предусмотренные программой задания, однако допустивший некоторые погрешности при их выполнении, но обладающий необходимыми знаниями для устранения под руководством преподавателя допущенных погрешностей
3 балла	заслуживает студент, обнаруживший знание основного учебно-программного материала в объёме, необходимом для дальнейшей учебы и предстоящей работы по профессии, не отличавшийся активностью на лабораторных занятиях, самостоятельно выполнивший основные предусмотренные программой задания, однако допустивший погрешности при их выполнении, но обладающий необходимыми знаниями для устранения под руководством преподавателя наиболее существенных погрешностей.
2 балла	выставляется студенту, обнаружившему пробелы в знаниях или отсутствие знаний по значительной части основного учебно-программного материала, не выполнившего самостоятельно предусмотренные программой основные задания, допустившему принципиальные ошибки в выполнении предусмотренных программой заданий, не отработавшему основные лабораторные занятия, и который не может продолжить обучение или приступить к профессиональной деятельности без дополнительных занятий по соответствующей дисциплине
1 балл	выставляется студенту, обнаружившему пробелы в знаниях или отсутствие знаний по значительной части основного учебно-программного материала, не выполнившего самостоятельно предусмотренные программой основные задания, допустившему принципиальные ошибки в выполнении предусмотренных программой заданий, не отработавшему основные лабораторные занятия,

6.2. Оценочные средства и критерии оценивания для промежуточной аттестации **Промежуточная аттестация проводится в 4 семестре в форме зачета.**

Для определения уровня сформированности компетенций применяется процедура независимой оценки. Независимая оценка уровня сформированности компетенций осуществляется комиссией. В состав комиссии входят 3 преподавателя: заведующий кафедрой – председатель комиссии и независимый эксперт, преподаватель, ведущий «Учебно-ознакомительную практику, преподаватель кафедры – независимый эксперт. Зачет проходит в форме просмотра (оценивается выполненная практическая работа и представленная документация).

К зачету допускаются студенты, посещавшие учебно-ознакомительную практику, выполнившие задания по программе практики, представившие отчет о прохождении практики с графическими листами и получившие положительные результаты во время текущего контроля.

Критериями выставления зачета являются:

- уровень творческого осмысления студентами своей практической деятельности (ее целей, задач, содержания, методов);
- степень сформированности профессиональных компетенций;

- уровень профессиональной направленности будущих специалистов (активность, умение применять полученные знания в конкретном виде деятельности, ответственное отношение к работе и т.д.);
- правильность оформления и своевременность представления отчетной документации (Приложение 1).

Критерии выставления зачета по итогам практики по уровням

Уровень	Критерии и показатели оценивания
10 баллов	– соответствие выполненной работы заданной теме;
9 баллов	– оригинальность композиции выполненной работы;
8 баллов	– задание выполнено в полном объеме;
7 баллов	– композиционная завершенность работы;
6 баллов	– планомерность работы над заданием;
5 баллов	– задание выполнено аккуратно и качественно;
4 балла	– грамотное написание отчета о прохождении практики.
3 балла	– несоответствии проекта заданной теме;
2 балла	– отсутствию оригинальности выполненной работе;
1 балл	– представлении задания не в полном объеме; – наличии грубых ошибок в выполнении задания; – неряшливом исполнении задания; – представлении работы, авторство которой не может быть установлено (выполнялось без обсуждения с преподавателем). – отчет представлен с ошибками.

Таблица перевода оценок из 10-ти бальной системы в 5-ти бальную систему

Оценка по 10-ти бальной системе	Оценка по 5-ти бальной системе
10, 9, 8, 7, 6, 5, 4	зачтено
3, 2, 1	не зачтено

7. Перечень основной и дополнительной литературы

7.1. Основная литература:

1. Воронова И.В. Основы композиции: учебное пособие для вузов / И.В. Воронова. – 2-е изд. – М.: издательство Юрайт, 2019; Кемерово: Изд-во КемГИК. – 119 с. – (Серия: Университеты России) <https://biblio-online.ru/viewer/osnovy-kompozicii-444486#page/1>
2. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика: учебник и практикум для вузов / А.Н. Лаврентьев [и др.]; под редакцией А.Н. Лаврентьева. – 2-е изд., испр. и доп. – Москва: Издательство Юрайт, 2021. – 208 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-07962-3. – Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. – URL: <https://urait.ru/bcode/473416> (дата обращения: 04.10.2021).
3. Павловская Е.Э. Графический дизайн. Современные концепции: учебное пособие для вузов / Е.Э. Павловская [и др.]; отв. ред. Е.Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М.: Издательство Юрайт, 2020. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9. – Текст: электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. – URL: <https://urait.ru/bcode/454541> (дата обращения: 28.02.2021)

7.2. Дополнительная литература:

1. Адамчик М.В. Дизайн и основы композиции в дизайнерском творчестве и фотографии. – Минск: Харвест, 2010. Барышников Г.М. Шрифты. Разработка и использование / Г.М. Барышников, А.Ю. Бизяев, В.В. Ефимов, А.А. Моисеев, Э.И. Почтарь, Ю.А. Ярмола – М.: ЭКОМ, 1997. – 288 с: ил.
2. Веселова Ю.В. Графический дизайн рекламы. Плакат / Веселова Ю.В., Семенов О.Г.

- Новосиб.: НГТУ, 2012. – 104 с.
3. Грегори Норма. Графический дизайн и пирография / Грегори Норма – АРТ РОДНИК, 2010. – 126 с.
 4. Крашенинников В. Н. Товарные знаки. Теория и практика проектирования / В.Н. Крашенинников – Издательство: Луганск, 2008 –35 с.
 5. Минервин Г.Б. Дизайн. Иллюстрированный словарь-справочник / Г.Б. Минервин – Архитектура-С, 2004. – 288 с.
 6. Мус Р. Управление проектом в сфере графического дизайна / Мус Р., Эррера О. – М.:Альпина Пабли., 2016. – 220 с.
 7. Овчинникова Р.Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования: Учебное пособие для студентов вузов, обучающихся по специальностям 070601 "Дизайн", 032401 "Реклама" / Овчинникова Р.Ю.; Под ред. Дмитриева Л.М. – М.: ЮНИТИ-ДАНА, 2015. – 239 с. (Азбукарекламы).

7.3. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»:

Для активного включения студентов в учебный процесс, формирования и поддержания интереса на занятиях используются современные профессиональные базы данных, информационные справочные и поисковые системы.

1. <http://www.whim.ru/about/whimpedia/501/> – Графический дизайн – функции и задачи.
2. <https://studfile.net/preview/7130996/page:17/> – Композиция как инструмент гармонизации структуры и формы объектов дизайна.
3. http://www.booksgid.com/graphic_design/page/2/ – Книги о графическом дизайне
4. <http://www.designonstop.com/> – книги о графическом дизайне и об основах композиции в дизайне
5. <https://cloud.mail.ru/public/9vbs/wX2BFJ8CH> – Виллу Тоотст«300 шрифтов»
6. <https://www.litres.ru/olga-yacuk/osnovy-graficheskogo-dizayna-na-baze-komputernyh-tehnologiy/> Яцюк Ольга – Основы графического дизайна на базе компьютерных технологий.

8. Материально-техническое обеспечение

Для осуществления образовательного процесса в университете имеется необходимая база:

- для проведения занятий лекционного и семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации используется учебная аудитория, оснащенная мультимедийным проектором, ноутбуком, экраном;
- для практических работ используется аудитория, оборудованная наглядными пособиями и методическим фондом;
- для самостоятельной работы используется аудитория 12, 26, 13 оборудованные компьютерами с выходом в Интернет.

9. Программное обеспечение

Kaspersky Endpoint Security для бизнеса Стандартный АО «Лаборатория Касперского», лицензия 1FB6-161215-133553-1-6231

Microsoft Open License, лицензия 49463448 в составе:

1. Microsoft Windows Professional 7 Russian
2. Microsoft Office 2010 Russian

ВОПРОСЫ

к отчету по производственной практике

1. Особенности учреждения, в котором проходила практика.
2. Основные задачи практики.
3. Область (направление) исследования в рамках практики (графический дизайн).
4. Предмет исследования (плакаты, фирменный стиль, иллюстрации книг и др. для графического дизайна).
5. Актуальность выбора предмета изучения.
6. Содержание работы.
7. Какие дисциплины учебного плана помогли в выполнении данной работы.
8. Какие трудности возникли во время прохождения практики.
9. Где могут пригодиться полученные знания и навыки в учебной работе и практической деятельности дизайнера.

Рекомендации по написанию отчета

1. Внимательно прочитайте вопросы;
2. На каждый вопрос отвечайте с новой "красной" строки (нумерацию вопросов ставить не нужно);
3. Отчет сдавать в печатном варианте.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 03B6A3C600B7ADA9B742A1E041DE7D81B0
Владелец: Артеменков Михаил Николаевич
Действителен: с 04.10.2021 до 07.10.2022