



ФГОС ВО
(версия3++)

**ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ
«ЦИФРОВОЕ ИСКУССТВО»**

ЧЕЛЯБИНСК 2026

**МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЧЕЛЯБИНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ КУЛЬТУРЫ»**

Кафедра философии и культурологии

**Фонд оценочных средств
по дисциплине
«Цифровое искусство»**

**программа бакалавриата
«Арт-проектирование»
по направлению подготовки
51.03.01 Культурология
квалификация: бакалавр**

Челябинск 2026

Фонд оценочных средств по дисциплине «Цифровое искусство» составлен в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 51.03.01 Культурология.

Автор-составитель: М. Л. Шуб, заведующая кафедрой культурологии и социологии, доктор культурологии.

Фонд оценочных средств по дисциплине «цифровое искусство» как составная часть ОПОП на заседании совета культурологического факультета рекомендована к рассмотрению экспертной комиссией, протокол № 8 от 22.04.2023.

Экспертиза проведена 15.05.2023, акт № 2023/К.

Фонд оценочных средств дисциплины как составная часть ОПОП утверждена на заседании Ученого совета института протокол № 8 от 29.05.2023.

Срок действия фонда оценочных средств по дисциплине «Цифровое искусство» продлен на заседании Ученого совета института:

Учебный год	№ протокола, дата утверждения
2020/21	протокол № 8 от 18.05.2020
2021/22	протокол № 8 от 31.05.2021
2022/23	протокол № 8 от 30.06.2022
2023/24	протокол № 8 от 29.05.2023
2024/25	Протокол № 11 от 27.05.2024
2025/26	Протокол № 8 от 26.05.2025
2026/27	Протокол № 10 от 25.05.2026

1. СОСТАВНЫЕ ЧАСТИ ФОНДА ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Фонд оценочных средств (далее – ФОС) представлен:

- ФОС в составе рабочей программы дисциплины;
- комплектом аттестационных педагогических измерительных материалов в форме тестовых заданий;
- материалами, необходимыми для оценки умений и владений (практико-ориентированные задания, используемые в период проведения промежуточной аттестации).

2. ФОС В СОСТАВЕ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

ФОС в соответствии с Положением «О порядке разработки и утверждении основных профессиональных образовательных программ – программ бакалавриата, специалитета и магистратуры» (утв. Ученым советом, протокол № 7 от 22.04.2019, приказ 83-п от 24.04.2019) входит в состав рабочей программы дисциплины (раздел № 6) и включает следующие пункты и подпункты:

6. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине.

6.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы. Таблица 6, 7.

6.2. Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания.

6.2.1. Показатели и критерии оценивания компетенций на различных этапах их формирования Таблицы 8, 9

6.2.2. Описание шкал оценивания.

6.2.2.1. Описание шкалы оценивания ответа на экзамене (зачете) (пятибалльная система). Таблица 10.

6.2.2.2. Описание шкалы оценивания Таблица 11.

6.3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений и владений, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы.

6.3.1. Материалы для подготовки к экзамену. Таблица 12, 13.

6.3.2. Темы и методические указания по подготовке рефератов, эссе и творческих заданий по дисциплине.

6.3.3. Методические указания по выполнению курсовой работы.

6.3.4. Типовые задания для проведения текущего контроля формирования компетенций.

6.3.4.1. Планы семинарских занятий.

6.3.4.2. Задания для практических занятий.

6.3.4.3. Темы и задания для мелкогрупповых/индивидуальных занятий.

6.3.4.4. Типовые темы и задания контрольных работ (контрольного урока).

6.3.4.5. Тестовые задания.

6.4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений и владений, характеризующих этапы формирования компетенций.

3. КОМПЛЕКТ АТТЕСТАЦИОННЫХ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ИЗМЕРИТЕЛЬНЫХ МАТЕРИАЛОВ В ФОРМЕ ТЕСТОВЫХ ЗАДАНИЙ

Спецификация тестовых заданий

Цель тестирования	Оценка учебных достижений
Функция тестирования	Контроль, диагностика

Вид контроля	Текущий контроль знаний обучающихся. Возможно применение в рамках промежуточной аттестации и проверки остаточных знаний
Модель АПИМ и формы тестовых заданий	Уровневая модель представлена в трех взаимосвязанных блоках тестовых заданий: – Блок 1. Задания на уровне «знать» в форме «выбор одного, двух и более правильных ответов из предложенных» выявляют в основном знаниевый компонент по дисциплине и оцениваются по бинарной шкале «правильно-неправильно»; – Блок 2. Задания на уровне «знать» и «уметь» в форме «установление соответствия (последовательности)», в которых нет явного указания на способ выполнения, для их решения обучающийся самостоятельно выбирает один из изученных способов. Задания данного блока позволяют оценить не только знания по дисциплине, но и умения пользоваться ими при решении стандартных, типовых задач. Результаты выполнения этого блока оцениваются с учетом частично правильно выполненных заданий; – Блок 3. Задания на уровне «знать», «уметь», «владеть» представлены в форме кейс-задания, содержание которого предполагает использование комплекса умений и навыков, для того чтобы обучающийся мог самостоятельно сконструировать способ решения, комбинируя известные ему способы и привлекая междисциплинарные знания. Кейс-задание представляет собой учебное задание, состоящее из описания реальной ситуации и совокупности сформулированных к ней вопросов. Выполнение обучающимся кейс-заданий требует решения поставленной проблемы (ситуации) в целом и проявления умения анализировать конкретную информацию, прослеживать причинно-следственные связи, выделять ключевые проблемы и методы их решения.
Количество тестовых заданий	12
Время тестирования (мин)	40
Стратегия расположения заданий в тесте	В рамках темы по одному заданию из каждого блока
Планируемые результаты освоения	ПК-3, ПК-7
Перечень документов, используемых при планировании содержания теста	ФГОС ВО по направлению подготовки, рабочая программа дисциплины
Перечень приложений к спецификации	Кодификатор
Разработчики	М. Л. Шуб, заведующая кафедрой культурологии и социологии, доктор культурологии
Экспертиза тестовых заданий	Проведена в рамках общей экспертизы ОПОП

Кодификатор тестовых заданий¹

Код тестового задания (ТЗ)				Коды компетенций
№ блока и тип ТЗ			Наименование темы	
Блок 1. Выбор одного, двух и более правильных ответов	Блок 2. Установление соответствия (последовательности)	Блок 3. Кейс-задание		
1.1	2.1	3.1	Тема 1. <i>История становления и эстетическая программа цифрового искусства (digitalart)</i>	ПК-3, ПК-7
1.2	2.2	3.2	Тема 2. <i>Виды и жанры цифрового искусства</i>	ПК-3, ПК-7
1.3	2.3	3.3	Тема 3. <i>Феномен фрактального искусства</i>	ПК-3, ПК-7
1.4	2.4	3.4	Тема 4. <i>Актуальные проекты в сфере цифрового искусства</i>	ПК-3, ПК-7

Банк тестовых заданий

Код ТЗ	Тестовое задание	Ключ верного ответа
Блок 1	<i>Выберите правильный ответ(ы)</i>	
1.1	Какую из предложенных ниже характеристик можно назвать родовым признаком цифрового искусства? 1. новизна художественной идеи; 2. интерактивный характер создания и презентации произведения искусства; 3. использование цифровых технологий как основного выразительного средства и инструмента создания произведения искусства; 4. отрицание традиций классического искусства.	3
1.2	С чем связана сложность выделения отдельных направлений (типов, видов) цифрового искусства? 1. со слабой теоретической изученностью цифрового искусства; 2. с синтетическим характером цифрового искусства; 3. с тем, что одни и те же «художники» одновременно работали в рамках разных направлений цифрового искусства; 4. такой сложности нет.	2
1.3	К какому направлению цифрового искусства относится следующая характеристика Б. Мандельброта: «Это такое искусство, когда художник использует уже не сами объекты, а законы, по которым они создаются природой»? 1. цифровая живопись; 2. векторная графика; 3. фрактальное искусство; 4. компьютерная анимация.	3
1.4	Б. Ф. Лапоски, Г. Франке, Д. П. Генри, Ч. Чури. Что объединяет этих	1

¹ Код тестового задания будет состоять из: № блока и № тестового задания темы, отделенных друг от друга точкой. Коды тестовых заданий первой темы: 1.1, 2.1, 3.1, второй темы – 1.2, 2.2, 3.2 и т. д.

	людей? 1. их называют «пионерами цифрового искусства»; 2. этот коллектив ученых разработал первую компьютерную программу цифровой живописи; 3. они были первыми критиками цифрового искусства; 4. каждый из них является автором одного из вариантов наименований цифрового искусства – «компьютерное искусство», «искусство новых средств», «медиаискусство», «алгоритмическое искусство».											
Блок 2	Установите соответствие. Каждому элементу левого столбца соответствует только один элемент правого. Учтите, что один из элементов правого столбца лишний. Ответ к заданиям запишите в виде сочетания цифр и букв, соблюдая последовательность левого столбца, без пробелов и знаков препинания. Например, 1А2Б3В											
2.1	Установите соответствие между автором и изобретением <table><tr><th>Страна</th><th>Автор</th></tr><tr><td>1) Томас Кнолли</td><td>А) дигитайзер</td></tr><tr><td>2) Томас Даймондс</td><td>Б) Аппаратно-программный комплекс Sketchpad</td></tr><tr><td>3) Айван Сазерленд</td><td>В) программа Photoshop</td></tr></table>	Страна	Автор	1) Томас Кнолли	А) дигитайзер	2) Томас Даймондс	Б) Аппаратно-программный комплекс Sketchpad	3) Айван Сазерленд	В) программа Photoshop	1-В 2-А 3-Б		
Страна	Автор											
1) Томас Кнолли	А) дигитайзер											
2) Томас Даймондс	Б) Аппаратно-программный комплекс Sketchpad											
3) Айван Сазерленд	В) программа Photoshop											
2.2	Установите соответствие между автором и направлением цифрового искусства <table><tr><th>Автор</th><th>Произведение</th></tr><tr><td>1)Д. Хокни</td><td>А) цифровая живопись</td></tr><tr><td>2)Р. Ладзарини</td><td>Б) векторная графика</td></tr><tr><td>3) Ли Мора</td><td>В) фотоманипуляция</td></tr><tr><td>4) С. Фаулер</td><td>Г) цифровая скульптура</td></tr></table>	Автор	Произведение	1)Д. Хокни	А) цифровая живопись	2)Р. Ладзарини	Б) векторная графика	3) Ли Мора	В) фотоманипуляция	4) С. Фаулер	Г) цифровая скульптура	1-А 2-Г 3-В 4-Б
Автор	Произведение											
1)Д. Хокни	А) цифровая живопись											
2)Р. Ладзарини	Б) векторная графика											
3) Ли Мора	В) фотоманипуляция											
4) С. Фаулер	Г) цифровая скульптура											
2.3	Установите соответствие между автором и направлением фрактального искусства <table><tr><th>Направление</th><th>Автор</th></tr><tr><td>1)Ж. Парк</td><td>А) фрактальная архитектура</td></tr><tr><td>2) Д. Либескинд</td><td>Б) фрактальная музыка</td></tr><tr><td>3) Г. Диас-Херес</td><td>В) фрактальная живопись</td></tr></table>	Направление	Автор	1)Ж. Парк	А) фрактальная архитектура	2) Д. Либескинд	Б) фрактальная музыка	3) Г. Диас-Херес	В) фрактальная живопись	1-В 2-А 3-Б		
Направление	Автор											
1)Ж. Парк	А) фрактальная архитектура											
2) Д. Либескинд	Б) фрактальная музыка											
3) Г. Диас-Херес	В) фрактальная живопись											
2.4	Установите соответствие между названием программы и сферой ее применения <table><tr><td>1) Corel Painter</td><td>А) генератор случайных изображений и узоров</td></tr><tr><td>2) Amberlight 2</td><td>Б) генератор живописных произведений</td></tr><tr><td>3) AffinityDesigner</td><td>В) векторный графический редактор</td></tr></table>	1) Corel Painter	А) генератор случайных изображений и узоров	2) Amberlight 2	Б) генератор живописных произведений	3) AffinityDesigner	В) векторный графический редактор	1-Б 2-А 3-В				
1) Corel Painter	А) генератор случайных изображений и узоров											
2) Amberlight 2	Б) генератор живописных произведений											
3) AffinityDesigner	В) векторный графический редактор											
Блок 3	Кейс-задания предполагают работу с предложенным текстом. После его прочтения необходимо ответить на поставленные вопросы или выполнить задания											
3.1	И. И. Кириченко в своей статье «Цифровое искусство: способ коммуникации или средство новой художественно образности» пишет: «К «цифре» как приёму обновления изобразительного языка сформировалось неоднозначное отношение. С одной стороны, искусство обогатилось новым инструментарием и новыми методами создания художественных текстов. С другой – многими исследователями подвергается сомнению как само творчество с помощью технических средств, так и оригинальность сотворённого таким образом произведения, которое в силу условий существования превращается в симулякр. Вопрос о месте цифрового искусства в общей системе искусств, в котором творческую составляющую необходимо											

	рассматривать в синтезе технологического и эстетического, остаётся дискуссионным». <i>Ответьте на вопросы:</i> 1. Какой позиции в оценке цифрового искусства придерживаетесь Вы? 2. Как, на Ваш взгляд, можно разрешить указанное противоречие?	
3.2	<i>Прочитайте фрагмент статьи А. И. Карловой «Музейная консервация цифрового искусства».</i> «Музей как социокультурный институт демонстрирует ряд базовых установок, которые препятствуют хранению цифрового искусства. Ситуация помещения цифрового искусства в музейную коллекцию неизбежно ставит музей перед выбором: использовать традиционные методики хранения (не дающие тем не менее гарантий долговременной жизни таких работ, что будет показано ниже), либо в той или иной мере изменить собственные ключевые институциональные установки. Пересмотру подвергаются такие важные для художественного музея понятия, как уникальность, подлинность, единичность, материальность, неизменность». <i>Выполните следующие задания и ответьте на вопросы:</i> 1. Как Вы можете охарактеризовать музейное будущее цифрового искусства? 2. Как Вам кажется, какие проблемы музефикации цифрового искусства удастся решить, а какие – нет. 3. Назовите преимущества и ограничения музеев цифрового искусства на конкретных примерах.	
3.3	Художник К. Митчелл в своем Манифесте 1999 года писала: «Это искусство - это не компьютерное искусство, в том смысле, что компьютер создаёт произведение. Да, работа выполнена на компьютере, но только по указанию художника. Включите компьютер и оставьте его в покое на час. Когда вы вернетесь, произведение не будет создано». <i>Выполните следующие задания и ответьте на вопросы:</i> 1. О каком направлении цифрового искусства идет речь в данной цитате? 2. Дайте ему характеристику. 3. Приведите примеры конкретных произведений данного направления цифрового искусства.	
3.4	<i>Прочитайте фрагмент слова австрийского архитектора и живописца Ф. Хундертвассера (1928–2000): «В 1953 году я понял, что прямая линия ведет человечество к упадку. Тирания прямой стала абсолютной. Прямая линия – это нечто трусливое, прочерченное по линейке, без эмоций и размышлений; это линия, не существующая в природе. И на этом насквозь прогнившем фундаменте построена наша обреченная цивилизация»:</i> <i>Выполните следующие задания и ответьте на вопросы:</i> 1. Каким образом отказ от прямой линии может помочь преодолеть художественный и идейный кризис современной культуры? 2. Как идеи Хундертвассера связаны с фрактальным искусством? 3. С чем, на Ваш взгляд, связана популярность фрактального искусства в современной культуре?	

Тест-билет
(для бланкового тестирования)

Код ТЗ	Тестовое задание								
Блок 1	Выберите правильный ответ(ы)								
1.1	Какую из предложенных ниже характеристик можно назвать родовым признаком цифрового искусства? 1. новизна художественной идеи; 2. интерактивный характер создания и презентации произведения искусства; 3. использование цифровых технологий как основного выразительного средства и инструмента создания произведения искусства; 4. отрицание традиций классического искусства.								
1.2	С чем связана сложность выделения отдельных направлений (типов, видов) цифрового искусства? 1. со слабой теоретической изученностью цифрового искусства; 2. с синтетическим характером цифрового искусства; 3. с тем, что одни и те же «художники» одновременно работали в рамках разных направлений цифрового искусства; 4. такой сложности нет.								
1.3	К какому направлению цифрового искусства относится следующая характеристика Б. Мандельброта: «Это такое искусство, когда художник использует уже не сами объекты, а законы, по которым они создаются природой»? 1. цифровая живопись; 2. векторная графика; 3. фрактальное искусство; 4. компьютерная анимация.								
1.4	Б. Ф. Лапоски, Г. Франке, Д. П. Генри, Ч. Чури. Что объединяет этих людей? 1. их называют «пионерами цифрового искусства»; 2. этот коллектив ученых разработал первую компьютерную программу цифровой живописи; 3. они были первыми критиками цифрового искусства; 4. каждый из них является автором одного из вариантов наименований цифрового искусства – «компьютерное искусство», «искусство новых средств», «медиаискусство», «алгоритмическое искусство».								
Блок 2	Установите соответствие. Каждому элементу левого столбца соответствует только один элемент правого. Учтите, что один из элементов правого столбца лишний. Ответ к заданиям запишите в виде сочетания цифр и букв, соблюдая последовательность левого столбца, без пробелов и знаков препинания. Например, 1А2Б3В								
2.1	Установите соответствие между автором и изобретением <table border="1"> <thead> <tr> <th>Страна</th><th>Автор</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1) Томас Кнолл</td><td>А) дигитайзер</td></tr> <tr> <td>2) Томас Даймондс</td><td>Б) А программно-аппаратный комплекс Sketchpad</td></tr> <tr> <td>3) Айван Сазерленд</td><td>В) программа Photoshop</td></tr> </tbody> </table>	Страна	Автор	1) Томас Кнолл	А) дигитайзер	2) Томас Даймондс	Б) А программно-аппаратный комплекс Sketchpad	3) Айван Сазерленд	В) программа Photoshop
Страна	Автор								
1) Томас Кнолл	А) дигитайзер								
2) Томас Даймондс	Б) А программно-аппаратный комплекс Sketchpad								
3) Айван Сазерленд	В) программа Photoshop								
2.2	Установите соответствие между автором и направлением цифрового искусства <table border="1"> <thead> <tr> <th>Автор</th><th>Произведение</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	Автор	Произведение						
Автор	Произведение								

	1) Д. Хокни	А) цифровая живопись	
	2) Р. Ладзарини	Б) векторная графика	
	3) Ли Мора	В) фотоманипуляция	
	4) С. Фаулер	Г) цифровая скульптура	
2.3	<i>Установите соответствие между автором и направлением фрактального искусства</i>		
	Направление	Автор	
	1) Ж. Парк	А) фрактальная архитектура	
	2) Д. Либескинд	Б) фрактальная музыка	
	3) Г. Диас-Херес	В) фрактальная живопись	
2.4	<i>Установите соответствие между названием программы и сферой ее применения</i>		
	1) Corel Painter	А) генератор случайных изображений и узоров	
	2) Amberlight 2	Б) генератор живописных произведений	
	3) Affinity Designer	В) векторный графический редактор	
Блок 3	<i>Кейс-задания предполагают работу с предложенным текстом. После его прочтения необходимо ответить на поставленные вопросы или выполнить задания</i>		
3.1	И. И. Кириченко в своей статье «Цифровое искусство: способ коммуникации или средство новой художественно образности» пишет: «К «цифре» как приёму обновления изобразительного языка сформировалось неоднозначное отношение. С одной стороны, искусство обогатилось новым инструментарием и новыми методами создания художественных текстов. С другой – многими исследователями подвергается сомнению как само творчество с помощью технических средств, так и оригинальность сотворённого таким образом произведения, которое в силу условий существования превращается в симулякр. Вопрос о месте цифрового искусства в общей системе искусств, в котором творческую составляющую необходимо рассматривать в синтезе технологического и эстетического, остаётся дискуссионным». <i>Ответьте на вопросы:</i> 1. Какой позиции в оценке цифрового искусства придерживаетесь Вы? 2. Как, на Ваш взгляд, можно разрешить указанное противоречие?		
3.2	Прочитайте фрагмент статьи А. И. Карловой «Музейная консервация цифрового искусства». «Музей как социокультурный институт демонстрирует ряд базовых установок, которые препятствуют хранению цифрового искусства. Ситуация помещения цифрового искусства в музейную коллекцию неизбежно ставит музей перед выбором: использовать традиционные методики хранения (не дающие тем не менее гарантий долговременной жизни таких работ, что будет показано ниже), либо в той или иной мере изменить собственные ключевые институциональные установки. Пересмотру подвергаются такие важные для художественного музея понятия, как уникальность, подлинность, единичность, материальность, неизменность». <i>Выполните следующие задания и ответьте на вопросы:</i> 1. Как Вы можете охарактеризовать музейное будущее цифрового искусства? 2. Как Вам кажется, какие проблемы музефикации цифрового искусства удастся решить, а какие – нет. 3. Назовите преимущества и ограничения музеев цифрового искусства на конкретных примерах.		
3.3	Художник К. Митчелл в своем Манифесте 1999 года писала: «Это искусство - это не компьютерное искусство, в том смысле, что компьютер создаёт произведение. Да, работа выполнена на компьютере, но только по указанию художника. Включите компьютер и оставьте его в покое на час. Когда вы вернетесь, произведение не будет создано». <i>Выполните следующие задания и ответьте на вопросы:</i>		

	1. О каком направлении цифрового искусства идет речь в данной цитате? 2. Дайте ему характеристику. 3. Приведите примеры конкретных произведений данного направления цифрового искусства.
3.4	<i>Прочитайте фрагмент слова австрийского архитектора и живописца Ф. Хундертвассера (1928–2000): «В 1953 году я понял, что прямая линия ведет человечество к упадку. Тирания прямой стала абсолютной. Прямая линия – это нечто трусливое, прочерченное по линейке, без эмоций и размышлений; это линия, не существующая в природе. И на этом насквозь прогнившем фундаменте построена наша обреченная цивилизация»:</i> <i>Выполните следующие задания и ответьте на вопросы:</i> 1. Каким образом отказ от прямой линии может помочь преодолеть художественный и идейный кризис современной культуры? 2. Как идеи Хундертвассера связаны с фрактальным искусством? 3. С чем, на Ваш взгляд, связана популярность фрактального искусства в современной культуре?

Лист-ответ
(для бланкового тестирования)

Дисциплина

Актуальные арт-практики

Группа

Ф.И.О. обучающегося

Код ТЗ	Вариант ответа (номер)	Пометка преподавателя
1.1		
1.2		
1.3		
1.4		
2.1.		
2.2.		
2.3.		
2.4.		
3.1.		
3.2.		
3.3.		
3.4.		

Дата

Преподаватель

/ _____ /

ЛИСТ ИЗМЕНЕНИЙ В ФОС ПО ДИСЦИПЛИНЕ

В ФОС по дисциплине внесены следующие изменения:

Учебный год	Реквизиты протокола Ученого совета	Номер раздела, подраздела	Содержание изменений и дополнений
2020/21	протокол № 8 от 18.05.2020		Без изменений
2021/22	Протокол № 8 от 18.05.2020		Без изменений
2022/23	Протокол № 8 от 31.05.2021		Без изменений
2023/24	Протокол № 8 от 30.06.2022		Без изменений
2024/25	Протокол № 11 от 27.05.2024		Без изменений
2025/26	Протокол № 8 от 26.05.2025		
2026/27	Протокол № 10 от 25.05.2026		