

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Юров Сергей Серафимович
Должность: ректор
Дата подписания: 30.01.2023 16:00:58
Уникальный программный ключ:
3cba11a39f7f7fadc578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

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

УТВЕРЖДАЮ
Ректор 
от « 18 » февраля 2021 г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКИ

Б2.О.03(ПД) «ПРЕДДИПЛОМНАЯ ПРАКТИКА»

Для направления подготовки:
54.03.01 Дизайн
(уровень бакалавриата)

Типы задач профессиональной деятельности:
проектный

Направленность (профиль):
«Гейм-дизайн»

Форма обучения:
очная/ очно-заочная

Москва – 2021

Разработчик:

Шичков И.В., член Союза дизайнеров России, член Союза художников, доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна»

Михалина Т.Н., член Союза дизайнеров России, член Союза художников, доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна»

Рецензент: Цыганков В.А. – член Союза дизайнеров России, член Союза журналистики, доцент кафедры дизайна

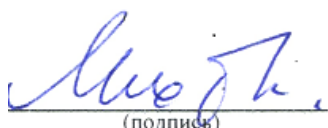
«20» января 2021 г.



/И.В. Шичков/

_____ (подпись)

«20» января 2021 г.




_____ (подпись)

/Т.Н. Михалина/

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

СОГЛАСОВАНО:

И.о. декана факультета ФДМ  / В.В. Самсонова

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

Рассмотрено и одобрено на заседания кафедры дизайна

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

Аннотация программы практики

Производственная практика (преддипломная) является частью второго блока программы прикладного бакалавриата 54.03.01 Дизайн и относится к обязательной части программы.

Производственная практика (преддипломная) — это углубленная профессионально-практическая подготовка обучающихся в области дизайна, направленная на подготовку бакалавров к выполнению выпускной квалификационной работы.

В ходе практики, обучающиеся приобретают практические навыки по проектному виду профессиональной деятельности в области дизайна, в том числе и для выполнения выпускной квалификационной работы.

Цель производственной практики (преддипломной): закрепление теоретических знаний и сбор материала для выполнения выпускной квалификационной работы.

Задачи производственной практики:

- закрепление знаний и навыков, полученных при теоретическом обучении;
- овладение опытом работы с конкретным иллюстративным материалом, фильмами, эпизодами и\ или сценами;
- сбор необходимых материалов и документов для выполнения выпускной квалификационной работы;
- формирование профессиональной позиции обучающегося, его мировоззрения, стиля поведения, освоение профессиональной этики;
- приобретение навыков корпоративной работы в составе группы иллюстраторов, аниматоров и других специалистов;
- подготовка и защита отчета по производственной практике (преддипломной).

Тип производственной практики:

- преддипломная

Производственная практика (преддипломная) проводится стационарным способом.

Производственная практика (преддипломная) базируется на знании следующих дисциплин ОПОП: Компьютерные технологии, Языки программирования, Проектирование, Дизайн интерфейсов и др.

Производственная практика (преддипломная) направлена на формирование следующих компетенций выпускника: УК-1; УК-3; УК-5; УК-8; ОПК-1; ОПК-2; ОПК-3; ОПК-4; ОПК-5; ОПК-6; ОПК-8; ПК-1; ПК-2; ПК-3.

Общая трудоемкость производственной (преддипломной) практики составляет 21 зачетную единицу, 756 часов.

Производственная (преддипломная) практика проводится:

- очная форма обучения на 4 курсе в 8 семестре, продолжительностью 14 недель;
- очно-заочная форма обучения на 5 курсе в 9 семестре, продолжительностью 14 недель.

Программой производственной (преддипломной) практики предусмотрена промежуточная аттестация в форме зачета с оценкой, включающего защиту отчета по практике.

Основные навыки и умения, полученные в ходе прохождения производственной практики (преддипломной), должны быть использованы в дальнейшем в процессе государственной итоговой аттестации.

1. ВИД ПРАКТИКИ, СПОСОБ И ФОРМА ЕЕ ПРОВЕДЕНИЯ

Вид практики: производственная практика (преддипломная практика)

Способы проведения практики стационарная, выездная

Форма проведения практики: дискретно — путем выделения в календарном учебном графике непрерывного периода учебного времени для проведения каждого вида практики.

2. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПРИ ПРОХОЖДЕНИИ ПРАКТИКИ, СООТНЕСЕННЫЕ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Прохождение практики направлено на формирование следующих универсальных (УК), общепрофессиональных (ОПК) и профессиональных (ПК) компетенций, предусмотренных Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавриата):

УК-1 - способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач;

УК-3 - способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде;

УК-5 - способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах;

УК-8 - способен создавать и поддерживать в повседневной жизни и в профессиональной деятельности безопасные условия жизнедеятельности для сохранения природной среды, обеспечения устойчивого развития общества, в том числе при угрозе и возникновении чрезвычайных ситуаций и военных конфликтов;

ОПК-1 - способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода;

ОПК-2 - способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях;

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);

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;

ОПК-5 - способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях;

ОПК-6 - способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения профессиональной деятельности;

ОПК-8 - способен ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации;

ПК-1 – способен формировать требования к дизайн-проекту видеоигр на основе анализа предметной области и целевой аудитории;

ПК-2 – способен разрабатывать дизайн-концепцию видеоигры в соответствии с технической документацией;

ПК-3 – способен осуществлять разработку дизайна видеоигры с учетом современных тенденций.

Планируемые результаты по прохождению практики - знания, умения, навыки и (или) опыт деятельности, характеризующие этапы формирования компетенций и обеспечивающие достижение планируемых результатов освоения профессиональной образовательной программы, формируются в соответствии с картами компетенций ОПОП (таблица 1).

Таблица 1 - Планируемые результаты обучения по производственной практике (преддипломной практике)

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по практике
Универсальные компетенции		
<p>УК-1 Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач</p>	<p>УК-1.2. Использует системный подход для решения поставленных задач</p>	<p>Знать: системный подход для решения поставленных задач Уметь: применять системный подход для решения поставленных задач Владеть: навыком применения системного подхода для решения поставленных задач</p>
<p>УК-3 Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде</p>	<p>УК-3.2. Взаимодействует с другими членами команды для достижения поставленной задачи</p>	<p>Знать: способы взаимодействия с другими членами команды для достижения поставленной задачи Уметь: взаимодействовать с другими членами команды для достижения поставленной задачи Владеть: навыком взаимодействия с другими членами команды для достижения поставленной задачи</p>
<p>УК-5 Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах</p>	<p>УК-5.3. Демонстрирует понимание особенностей межкультурного взаимодействия, обусловленных различием этических, религиозных и ценностных систем представителей различных этносов и конфессий</p>	<p>Знать: особенности межкультурного взаимодействия, обусловленных различием этических, религиозных и ценностных систем представителей различных этносов и конфессий Уметь: осуществлять профессиональную деятельность с учетом особенностей межкультурного взаимодействия, обусловленных различием этических, религиозных и ценностных систем представителей различных этносов и конфессий Владеть: навыком осуществления профессиональной деятельности с учетом особенностей межкультурного взаимодействия, обусловленных различием этических, религиозных и ценностных систем представителей различных этносов и конфессий</p>
<p>УК-8 Способен создавать и поддерживать в повседневной жизни и в профессиональной деятельности безопасные условия жизнедеятельности для сохранения природной среды, обеспечения устойчивого развития общества, в том числе при угрозе и возникновении чрезвычайных ситуаций и</p>	<p>УК-8.1. Применяет теоретические и практические знания и навыки в бытовой и профессиональной сфере для обеспечения безопасных условий жизнедеятельности и сохранения природной среды</p>	<p>Знать: теоретические и практические знания и навыки в бытовой и профессиональной сфере для обеспечения безопасных условий жизнедеятельности и сохранения природной среды Уметь: применять теоретические и практические знания и навыки в бытовой и профессиональной сфере для обеспечения безопасных условий жизнедеятельности и сохранения природной среды Владеть: навыком применения теоретических и практических знаний и</p>

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по практике
военных конфликтов		навыков в бытовой и профессиональной сфере для обеспечения безопасных условий жизнедеятельности и сохранения природной среды
Общепрофессиональные компетенции		
<p>ОПК-1</p> <p>Способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности;</p> <p>рассматривать произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода</p>	<p>ОПК-1.1.</p> <p>Применяет знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности</p>	<p>Знать: способы и методы применения в профессиональной деятельности знаний в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна</p> <p>Уметь: применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности</p> <p>Владеть: навыком применения знаний в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности</p>
<p>ОПК-2</p> <p>Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию;</p> <p>самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях</p>	<p>ОПК-2.2.</p> <p>Способен самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу, участвовать в научно-практических конференциях</p>	<p>Знать: методологию проведения научно-исследовательской работы, процедуру участия в научно-практических конференциях</p> <p>Уметь: самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу, участвовать в научно-практических конференциях</p> <p>Владеть: навыком самостоятельного проведения научно-исследовательской работы, участия в научно-практических конференциях</p>
<p>ОПК-3</p> <p>Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики;</p> <p>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</p>	<p>ОПК-3.2.</p> <p>Разрабатывает проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи</p>	<p>Знать: методику и этапы разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи</p> <p>Уметь: разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи</p> <p>Владеть: навыком разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи</p>

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по практике
<p>потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)</p>		
<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>ОПК-4.2. Анализирует варианты применения линейно - конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна</p> <p>ОПК-4.3. Применяет при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных</p>	<p>Знать: способы анализа вариантов применения линейно - конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна Уметь: анализировать варианты применения линейно - конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна Владеть: анализировать варианты применения линейно - конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна</p> <p>Знать: оптимальные решения и практику применения линейно - конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-</p>

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по практике
	<p>предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно - пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна оптимальные решения линейно - конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики</p>	<p>пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно - пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна</p> <p>Уметь: применять при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно - пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна оптимальные решения линейно - конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики</p> <p>Владеть: навыком разработки и практикой применения оптимальных решений линейно - конструктивного построения, цветовых решений композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно - пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна</p>
<p>ОПК-5 Способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях</p>	<p>ОПК-5.2. Демонстрирует знания по организации, проведению и участию в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях</p>	<p>Знать: технологию организации, проведения и участия в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях</p> <p>Уметь: применять на практике знания по организации, проведению и участию в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях</p> <p>Владеть: знаниями и навыками по организации, проведению и участию в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях</p>
<p>ОПК-6 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения профессиональной деятельности</p>	<p>ОПК-6.1. Демонстрирует понимание основных принципов работы и способов применения в профессиональной деятельности современных базовых и прикладных информационных технологий</p>	<p>Знать: основные принципы работы и способы применения в профессиональной деятельности современных базовых и прикладных информационных технологий</p> <p>Уметь: применять в профессиональной деятельности современные базовые и прикладные информационные технологии</p> <p>Владеть: навыком применения в профессиональной деятельности современных базовых и прикладных информационных технологий</p>

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по практике
<p>ОПК-8 Способен ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации</p>	<p>ОПК-8.1. Понимает теоретические концепции и механизмы практической реализации культурной политики в Российской Федерации</p>	<p>Знать: теоретические концепции и механизмы практической реализации культурной политики в Российской Федерации Уметь: при осуществлении профессиональной деятельности учитывать теоретические концепции и механизмы практической реализации культурной политики в Российской Федерации Владеть: навыком учета, при осуществлении профессиональной деятельности, теоретических концепций и механизмов практической реализации культурной политики в Российской Федерации</p>
Профессиональные компетенции		
<p>ПК-1. - Способен формировать требования к дизайн-проекту видеоигр на основе анализа предметной области и целевой аудитории</p>	<p>ПК-1.1. Определяет перечень задач по подготовке к разработке художественно-технического решения дизайна видеоигр</p>	<p>Знать: производственные этапы и технологии создания художественно-технического решения дизайна видеоигр Уметь: использовать справочные, технические, научно-популярные и художественные материалы для подготовки к разработке художественно-технического решения дизайна видеоигр Владеть: навыком составления задач по подготовке к разработке художественно-технического решения дизайна видеоигр</p>
	<p>ПК-1.2. Осуществляет сбор информации, необходимой для разработки художественно-технического решения по созданию гейм-дизайна</p>	<p>Знать: технологии поиска, источники сбора и анализа информации, необходимой для разработки художественно-технического решения по созданию гейм-дизайна Уметь: выбирать и систематизировать информацию, необходимую для разработки художественно-технического решения по созданию гейм-дизайна Владеть: навыками поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки художественно-технического решения по созданию гейм-дизайна</p>
	<p>ПК-1.3. Составляет и редактирует документацию по дизайну видеоигры (vision, concept document)</p>	<p>Знать: требования к разработке определенной части игры (схемы игры, интерфейса, игровой механики, программного механизма и алгоритма, звуки и музыки, сюжета, игрового мира) Уметь: составлять документацию по дизайну видеоигры (vision, concept document), в соответствии с функциональной спецификацией видеоигры Владеть: навыками составления документации по дизайну видеоигры (vision, concept document)</p>

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по практике
<p>ПК-2</p> <p>Способен разрабатывать дизайн-концепцию видеоигры в соответствии с технической документацией</p>	<p>ПК-2.1. Разрабатывает концепцию дизайна видеоигры и выполняет начальную проработку гейм-дизайна</p>	<p>Знать: способы разработки концептуальных проектных идей; формы фиксации креативных идей и создания поисковых эскизов; методы синтеза набора возможных решений, анализа и отбора состоятельных концепций гейм-дизайна</p> <p>Уметь: выдвигать, формулировать и излагать изобразительными средствами креативную идею, образ, концепцию гейм-дизайна; выбирать техники исполнения эскизов в соответствии с поставленными проектными задачами</p> <p>Владеть: навыками научно-практического обоснования художественного решения при начальной проработке гейм-дизайна</p>
	<p>ПК-2.2. Создает прототип видеоигры в системах трехмерного моделирования, графических редакторах и иных средах</p>	<p>Знать: этапы проведения и программное обеспечение для бета-тестирования гейм-дизайна видеоигры</p> <p>Уметь: проводить бета-тестирование гейм-дизайна видеоигры с помощью специальных компьютерных программ</p> <p>Владеть: навыком проведения и устранения ошибок, выявленных в процессе бета-тестирования гейм-дизайна видеоигры</p>
	<p>ПК -2.3. Проводит вертикальный срез (vertical slice) - получает минимально возможную полноценную версию видеоигры, включающую в себя полностью реализованный игровой процесс</p>	<p>Знать: особенности современных языков программирования, актуальных компьютерных программ для разработки видеоигр</p> <p>Уметь: выбирать наиболее подходящие языки программирования (C+, C#, Java и др.) и программное обеспечение (Unity 3D и др.) для разработки конкретной видеоигры</p> <p>Владеть: навыком подбора подходящих программных разработок для составления технической спецификации видеоигры</p>
<p>ПК-3</p> <p>Способен осуществлять разработку дизайна видеоигры с учетом современных тенденций</p>	<p>ПК-3.1. Производит готовый контент дизайна видеоигры (content production)</p>	<p>Знать: программное обеспечение (игровой движок), выполняющее создание визуальной части видеоигры (концепты, модели, арты, анимация, VFX, дизайн интерфейсов UI/UX), поиска путей, конверсии моделей из 3D-редакторов в игру, расчёты физики, расчёты столкновений.</p> <p>Уметь: использовать программное обеспечение (игровой движок) для производства готового контента дизайна видеоигры</p> <p>Владеть: навыком использования</p>

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по практике
		программного обеспечения (игрового движка) для создания готового контента дизайна видеоигры
	ПК-3.2. Подготавливает готовый дизайн видеоигры к закрытому и открытому бета-тестированию	Знать: этапы проведения и программное обеспечение для бета-тестирования гейм-дизайна видеоигры Уметь: проводить бета-тестирование гейм-дизайна видеоигры с помощью специальных компьютерных программ Владеть: навыком проведения и устранения ошибок, выявленных в процессе бета-тестирования гейм-дизайна видеоигры
	ПК-3.3. Принимает участие в составлении технической спецификации видеоигры	Знать: особенности современных языков программирования, актуальных компьютерных программ для разработки видеоигр Уметь: выбирать наиболее подходящие языки программирования (C+, C#, Java и др.) и программное обеспечение (Unity 3D и др.) для разработки конкретной видеоигры Владеть: навыком подбора подходящих программных разработок для составления технической спецификации видеоигры

3. МЕСТО ПРАКТИКИ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Программа «Производственная практика» (преддипломная) разработана на основе федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн и является частью Блока 2 «Практики».

Производственная практика (преддипломная) является необходимым этапом формирования у обучающихся требуемых компетенций. Ее ценность заключается в приобретении новых и закреплении уже полученных знаний в условиях реального производства. Производственная практика (преддипломная) является завершающим этапом формирования проектной культуры будущего дизайнера.

Базы практики – профильные организации, отвечающие области профессиональной деятельности обучающихся, с которыми заключены договоры о прохождении практики (договор предприятия (организации) с АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна»).

Программа производственной практики (преддипломной) составлена с учетом требований федерального государственного образовательного стандарта высшего образования (ФГОС ВО) по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» (уровень высшего образования Бакалавриат), утвержденного Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации (от 13.08.2020 №1015).

Требования к входным знаниям, умениям и компетенциям студента:

Производственная практика (преддипломная), как составная часть учебного процесса, неразрывно связана со всеми дисциплинами теоретического обучения студента в ВУЗе и

базируется на изучении таких дисциплин, как Цифровой рисунок, Типология дизайна, Компьютерные технологии, Языки программирования, Проектирование, Дизайн интерфейсов.

Блок 2 основной образовательной программы бакалавриата «Практики» является обязательным и представляет собой вид учебных занятий, непосредственно ориентированных на профессионально-практическую подготовку обучающихся.

Место и время проведения практики – базы практики, с которыми заключены договора о прохождении практики (договор предприятия (организации) с АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» либо индивидуальный договор с предприятием (организацией) студента-бакалавра).

Базами практик могут быть рекламные агентства, дизайн-бюро, издательства, дизайн-студии, типографии, анимационные студии и т.п.

Тема производственной практики (преддипломной) может быть предложена заинтересованной стороной, и может служить материалом для дальнейшего проектирования на стадии дипломного и рабочего проекта. На рабочем месте обучающийся должен получить определенные практические навыки выполнения конкретной работы в области дизайна.

Время проведения практики:

по очной форме обучения – 8 семестр

по очно-заочной форме обучения – 9 семестр

Форма контроля: зачет с оценкой.

4. ОБЪЕМ ПРАКТИКИ В ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦАХ И ЕЕ ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ В НЕДЕЛЯХ ЛИБО В АКАДЕМИЧЕСКИХ ИЛИ АСТРОНОМИЧЕСКИХ ЧАСАХ

Общая трудоемкость производственной практики (преддипломной) по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль «Цифровой дизайн» по очной и очно-заочной форме обучения составляет 14 недель или 21 зачетных единицы или 756 часов (таблица 2).

Таблица 2 -Трудоемкость производственной (преддипломной) практики

Зачетных единиц	Трудоемкость, часов		
	Всего	Аудиторная работа	Самостоятельная работа
21	756	4	752

5. СОДЕРЖАНИЕ ПРАКТИКИ

В таблице 3 представлено содержание производственной практики (преддипломной практик) по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» (профиль «Цифровой дизайн»).

Таблица 3 – Содержание производственной (преддипломной практики)

Код формируемых компетенций	Содержание практики	Объем, часов	Формы текущего контроля
Первый этап формирования компетенции			
УК-1 УК-3 УК-5 УК-8 ОПК-1 ОПК-2 ОПК-3 ОПК-4 ОПК-5 ОПК-6 ОПК-8 ПК-1 ПК-2 ПК-3	1. Организационная деятельность		
	1.1 Участие во вводной конференции (задачи, содержание и организация практики). Ознакомление с правилами внутреннего распорядка и со структурой предприятия	2 (ауд)	Собеседование
	1.2 Методические рекомендации по оформлению отчетной документации по практике. Разработка индивидуального плана работы. Распределение по рабочим местам, ознакомление с должностными обязанностями на предприятии.	2 (ауд)	Индивидуальный план работы студента
	Всего	4	
	2. Исследовательская работа		
	2.1 Изучение проектной и нормативной документации для разрабатываемого игрового продукта. Изучение аналогов и прототипов	8	Составление списка литературы
	2.2 Предпроектный анализ: - изучение подобных игровых продуктов в отечественной и зарубежной практике; - поиск, сбор и изучение аналогов и референсов, используемых при разработке игровых продуктов; - обследование, знакомство с ситуацией, актуальность темы, выяснение их положительных и отрицательных качеств, формулировка прямых задач для дальнейшей работы при участии руководителя практики; - изучение особенностей игровых продукта; - историческое исследование: проводится для изучения внутренних особенностей, которые могут быть использованы для сохранения и придания неповторимости, оригинальности, воплощения традиций, связанных с игровым продуктом.	30	Подготовка первого теоретического раздела отчета
	<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>	2	<i>Просмотр первого раздела отчета</i>
	Всего	40	
	Второй этап формирования компетенции		
УК-1 УК-3	3. Проектная работа		
	3.1 Ознакомление с общими сведениями о	28	Первые

УК-5 УК-8 ОПК-1 ОПК-2 ОПК-3 ОПК-4 ОПК-5 ОПК-6 ОПК-8 ПК-1 ПК-2 ПК-3	проекте, составление тематических и стилистических референсов		концепт-идеи
	3.2 Утверждение концептуального решения проекта	4	Утверждение финальной идеи
	3.3 Эскизный поиск проектного решения	30	Эскизы
	3.4 Сравнительный анализ вариантов и выбор основного варианта проектного решения с руководителем практики	8	Составление аналитической части исследования
	3.5 Детальная проектная разработка основ выбранного варианта. Составление документации по дизайну видеоигры (диздок), в соответствии с функциональной спецификацией видеоигры.	200	Проектная разработка, подготовка второго раздела отчета
	3.6 Создает прототип видеоигры в системах трехмерного моделирования, графических редакторах и иных средах	300	Проектная разработка, прототипирование
	3.7 Используя программное обеспечение (игровой движок) производит готовый контент дизайна видеоигры	110	Подготовка контента дизайна видеоигры (content production)
	<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>	2	<i>Просмотр второго раздела отчета</i>
	Всего	682	
	4. Итоговый раздел		
	4.1 Подготовка отчета по производственной (преддипломной) практике	30	Отчет по практике, его защита
	Всего	30	
	ИТОГО	756	

6. ФОРМЫ ОТЧЕТНОСТИ ПО ПРАКТИКЕ

Во время прохождения практики студент последовательно выполняет задания согласно программе практики и индивидуальных заданий, результаты заносит в таблицу рабочего графика. Таблицу рабочего графика следует заполнять ежедневно по окончании рабочего дня, в ней отражаются все виды деятельности, в которых студент принимал участие. При описании выполненных заданий указывают их цель и характеристику, способы и методы их выполнения, приводятся результаты и дается их оценка.

На итоговом занятии документ проверяет руководитель практики. Руководитель делает устные и письменные замечания по ведению рабочего графика, ставит оценку по данному виду работы и свою подпись.

По окончании практики студент представляет следующие документы:

- Титульный лист отчета по практике
- Заявление на прохождение практики
- Направление на практику
- Рабочий график прохождения практики
- Индивидуальное задание на прохождение практики
- Отзыв-характеристика руководителя практики от предприятия, заверенный печатью организации.

- Текст отчета по практике.

В соответствии с учебным планом устанавливают дату сдачи документов по практике и дату защиты отчета по практике.

Промежуточная аттестация по практике проводится в форме зачета с оценкой, которая ставится с учетом качества выполнения и защиты отчета о проделанной работе, характеристики, выданной студенту руководителем практики.

6. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ПРЕДИПЛОМНОЙ ПРАКТИКЕ (Приложение 1)

7. ПЕРЕЧЕНЬ РЕКОМЕНДУЕМОЙ УЧЕБНОЙ ЛИТЕРАТУРЫ И СОВРЕМЕННЫХ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ БАЗ ДАННЫХ, ИНФОРМАЦИОННЫХ СПРАВОЧНЫХ СИСТЕМ И РЕСУРСОВ ИНФОРМАЦИОННО-ТЕЛЕКОММУНИКАЦИОННОЙ СЕТИ «ИНТЕРНЕТ»

7.1. Перечень учебной литературы

1. Алексеев, А. Г. Проектирование: предметный дизайн. – Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры (КемГИК), 2017.

режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=487646>

2. Баканов, А. С. Проектирование пользовательского интерфейса: эргономический подход / А. С. Баканов, А. А. Обознов. – Москва: Институт психологии РАН, 2009.

режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=87305>

3. Диков А. В. Веб-технологии HTML и CSS: учебное пособие - Москва: Директ-Медиа, 2012.

режим доступа: https://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=9696

4. Зайка А. А. Разработка компьютерных игр для Windows Phone 7 с использованием технологий Silverlight и XNA - Москва: Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016

режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=429015

5. Зиновьева, Е. А. Компьютерный дизайн. Векторная графика: учебно-методическое пособие / Е. А. Зиновьева; науч. ред. О. И. Ган ; Уральский федеральный университет имени

первого Президента России Б. Н. Ельцина. – Екатеринбург: Издательство Уральского университета, 2016.

6. Сальникова, Е. Визуальная культура в медиасреде: современные тенденции и исторические экскурсы / Е. Сальникова; Государственный институт искусствознания. - Москва: Прогресс-Традиция, 2017.

режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=473543>

7. Салтыкова, Г. М. Дизайн: дипломные и курсовые проекты: учебное пособие. - Москва: Владос, 2017.

режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=486215>

8. Чувилов Д. А. Разработка игрового виртуального симулятора = Development of the virtual game simulator: монография - Москва: БИБЛИО-ГЛОБУС, 2017

режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=498912

9. Шустрова, О. И. Пространство медиа искусства / О. И. Шустрова. – Санкт-Петербург: Алетейя, 2013.

режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=138939>

10. Sweigart A. Разработка компьютерных игр с помощью Python и Pygame - Москва: Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016

режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=429001

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

Электронная библиотека: www.biblioclub.ru

№	Наименование портала (издания, курса, документа)	Ссылка
1	Среда обитания: дизайн, стили, библиотека по дизайну	www.sreda.boom.ru
2	Как научиться делать игры: полезные ресурсы	https://habr.com/ru/post/266435/
3	Веб-сайт для мобильных и портативных видеоигр номер один в мире Pocket Gamer	www.pocketgamer.co.uk
4	Искусство кино	www.kinoart.ru
5	Российский дизайнерский форум	www.deforum.ru
6	Журнал о графическом дизайне	www.kak.ru
7	Demiart портал - форум по работе с Adobe Photoshop, Adobe Illustrator и 3DS	www.demiart.ru
8	Библиотеки	www.junior3d.ru/models.html
9	Электронная библиотека	www.biblioclub.ru
10	Модный журнал о дизайне и культуре	www.hypebeast.com
11	Блог про веб-дизайн	www.design-mania.ru
12	Блог о веб-дизайне	www.designonstop.com
13	TouchArcade	www.toucharcade.com

7.3. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по практике, включая перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения

При осуществлении образовательного процесса по данной практике предполагается использование:

Лицензионное программное обеспечение:

1. Windows 10 Pro Professional (Договор: Tr000391618, срок действия с 20.02.2020 г. по 28.02.2023 г., Лицензия: V8732726);

2. Microsoft Office Professional Plus 2019 (Договор: Tr000391618, срок действия с 20.02.2020 г. по 28.02.2023 г., Лицензия: V8732726).

Свободно распространяемое программное обеспечение:

1. Браузер Google Chrome;

2. Браузер Yandex;

3. Adobe Reader - программа для просмотра, печати и комментирования документов в формате PDF

8. ОПИСАНИЕ МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЙ БАЗЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРАКТИКИ

Материально-технической базой проведения производственной (преддипломной) практики является материально-техническая база сторонних организаций, в том числе: проектные институты, авторские дизайн-мастерские, дизайн-студии, бюро, издательства, рекламные агентства, творческие мастерские крупных дизайнеров и др., а также кафедр и подразделений Института, на базе которых обеспечивается проведение практики.

Институт имеет: учебные аудитории, собственную библиотеку с техническими возможностями перевода основных библиотечных фондов в электронную форму, читальный зал, оснащенный компьютерами с доступом к сети Интернет.

Использование ресурсов сети Интернет предполагает проведение занятий в компьютерном классе с выходом в глобальную сеть. В компьютерном классе студенты имеют доступ к информационным ресурсам. Каждый обучающийся обеспечен индивидуальным неограниченным доступом к электронно-библиотечной системе «Университетская библиотека онлайн», содержащей издания учебной, учебно-методической и иной литературы.

Для студентов с ограниченными возможностями здоровья необходимы специальные условия для получения образования. В целях доступности получения высшего образования по образовательным программам инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья Институтом обеспечиваются:

– наличие альтернативной версии официального сайта Института в сети Интернет для слабовидящих;

– присутствие ассистента, оказывающего обучающемуся необходимую помощь.

Для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья по слуху — дублирование вслух справочной информации о расписании учебных занятий; обеспечение надлежащими звуковыми средствами воспроизведения информации. Для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья, имеющих нарушения опорно-двигательного аппарата, созданы материально-технические условия, обеспечивающие возможность беспрепятственного доступа обучающихся в учебные помещения, туалетные и другие помещения Института, а также пребывания в указанных помещениях (наличие расширенных дверных проемов, поручней и других приспособлений).

Автономная некоммерческая организация высшего образования
«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»

Факультет дизайна и моды
Кафедра дизайна

Фонд оценочных средств

Текущего контроля и промежуточной аттестации
по дисциплине (модулю)

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКИ**

Б2.О.03(ПД) «ПРЕДДИПЛОМНАЯ ПРАКТИКА»

Для направления подготовки:

54.03.01 Дизайн
(уровень бакалавриата)

Типы задач профессиональной деятельности:

проектный

Направленность (профиль):

«Гейм-дизайн»

Форма обучения:

очная/ очно-заочная

6.1. Перечень компетенций с указанием планируемых результатов обучения в процессе освоения преддипломной практики

Таблица 4 – Перечень компетенций с указанием планируемых результатов обучения в процессе освоения преддипломной практики

Категория компетенций	Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по практике
Универсальные компетенции			
Системное и критическое мышление	УК-1 Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	УК-1.2. Использует системный подход для решения поставленных задач	Знать: системный подход для решения поставленных задач Уметь: применять системный подход для решения поставленных задач Владеть: навыком применения системного подхода для решения поставленных задач
Командная работа и лидерство	УК-3 Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде	УК-3.2. Взаимодействует с другими членами команды для достижения поставленной задачи	Знать: способы взаимодействия с другими членами команды для достижения поставленной задачи Уметь: взаимодействовать с другими членами команды для достижения поставленной задачи Владеть: навыком взаимодействия с другими членами команды для достижения поставленной задачи
Межкультурное взаимодействие	УК-5 Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах	УК-5.3. Демонстрирует понимание особенностей межкультурного взаимодействия, обусловленных различием этических, религиозных и ценностных систем представителей различных этносов и конфессий	Знать: особенности межкультурного взаимодействия, обусловленных различием этических, религиозных и ценностных систем представителей различных этносов и конфессий Уметь: осуществлять профессиональную деятельность с учетом особенностей межкультурного взаимодействия, обусловленных различием этических, религиозных и ценностных систем представителей различных этносов и конфессий Владеть: навыком осуществления профессиональной деятельности с учетом особенностей межкультурного взаимодействия, обусловленных различием этических, религиозных и ценностных систем представителей различных этносов и конфессий

Категория компетенций	Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по практике
Безопасность жизнедеятельности	УК-8 Способен создавать и поддерживать в повседневной жизни и в профессиональной деятельности безопасные условия жизнедеятельности для сохранения природной среды, обеспечения устойчивого развития общества, в том числе при угрозе и возникновении чрезвычайных ситуаций и военных конфликтов	УК-8.1. Применяет теоретические и практические знания и навыки в бытовой и профессиональной сфере для обеспечения безопасных условий жизнедеятельности и сохранения природной среды	Знать: теоретические и практические знания и навыки в бытовой и профессиональной сфере для обеспечения безопасных условий жизнедеятельности и сохранения природной среды Уметь: применять теоретические и практические знания и навыки в бытовой и профессиональной сфере для обеспечения безопасных условий жизнедеятельности и сохранения природной среды Владеть: навыком применения теоретических и практических знаний и навыков в бытовой и профессиональной сфере для обеспечения безопасных условий жизнедеятельности и сохранения природной среды
Общепрофессиональные компетенции			
Профессиональная ориентация	ОПК-1 Способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода	ОПК-1.1. Применяет знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности	Знать: способы и методы применения в профессиональной деятельности знаний в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна Уметь: применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности Владеть: навыком применения знаний в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности
Научные исследования	ОПК-2 Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований;	ОПК-2.2. Способен самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу, участвовать в научно-практических конференциях	Знать: методологию проведения научно-исследовательской работы, процедуру участия в научно-практических конференциях Уметь: самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу, участвовать в научно-практических конференциях

Категория компетенций	Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по практике
	оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях		Владеть: навыком самостоятельного проведения научно-исследовательской работы, участия в научно-практических конференциях
Методы творческого процесса дизайнеров	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)	ОПК-3.2. Разрабатывает проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	Знать: методику и этапы разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи Уметь: разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи Владеть: навыком разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи
Создание авторского дизайн-проекта	ОПК-4 Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные	ОПК-4.2. Анализирует варианты применения линейно - конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры	Знать: способы анализа вариантов применения линейно - конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и

Категория компетенций	Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по практике
	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	и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна	коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна Уметь: анализировать варианты применения линейно - конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна Владеть: анализировать варианты применения линейно - конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна
		ОПК-4.3. Применяет при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений	Знать: оптимальные решения и практику применения линейно - конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно - пространственной среды,

Категория компетенций	Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по практике
		<p>архитектурно - пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна оптимальные решения линейно - конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики</p>	<p>объектов ландшафтного дизайна Уметь: применять при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно - пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна оптимальные решения линейно - конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики Владеть: навыком разработки и практикой применения оптимальных решений линейно - конструктивного построения, цветовых решений композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно - пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна</p>
<p>Организаторская деятельность</p>	<p>ОПК-5 Способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях</p>	<p>ОПК-5.2. Демонстрирует знания по организации, проведению и участию в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях</p>	<p>Знать: технологию организации, проведения и участия в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях Уметь: применять на практике знания по организации, проведению и участию в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях Владеть: знаниями и навыками по организации, проведению и участию в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях</p>

Категория компетенций	Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по практике
Информационно-коммуникационные технологии	ОПК-6 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения профессиональной деятельности	ОПК-6.1. Демонстрирует понимание основных принципов работы и способов применения в профессиональной деятельности современных базовых и прикладных информационных технологий	Знать: основные принципы работы и способы применения в профессиональной деятельности современных базовых и прикладных информационных технологий Уметь: применять в профессиональной деятельности современные базовые и прикладные информационные технологии Владеть: навыком применения в профессиональной деятельности современных базовых и прикладных информационных технологий
Государственная политика	ОПК-8 Способен ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации	ОПК-8.1. Понимает теоретические концепции и механизмы практической реализации культурной политики в Российской Федерации	Знать: теоретические концепции и механизмы практической реализации культурной политики в Российской Федерации Уметь: при осуществлении профессиональной деятельности учитывать теоретические концепции и механизмы практической реализации культурной политики в Российской Федерации Владеть: навыком учета, при осуществлении профессиональной деятельности, теоретических концепций и механизмов практической реализации культурной политики в Российской Федерации
Профессиональные компетенции			
Подготовка и согласование с заказчиком проектного задания и документации по созданию дизайна видеоигры	ПК-1. - Способен формировать требования к дизайн-проекту видеоигр на основе анализа предметной области и целевой аудитории	ПК-1.1. Определяет перечень задач по подготовке к разработке художественно-технического решения дизайна видеоигр	Знать: производственные этапы и технологии создания художественно-технического решения дизайна видеоигр Уметь: использовать справочные, технические, научно-популярные и художественные материалы для подготовки к разработке художественно-технического решения дизайна видеоигр Владеть: навыком составления задач по подготовке к разработке художественно-технического решения дизайна видеоигр
		ПК-1.2. Осуществляет сбор информации, необходимой для	Знать: технологии поиска, источники сбора и анализа информации, необходимой для разработки художественно-

Категория компетенций	Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по практике
		<p>разработки художественно-технического решения по созданию гейм-дизайна</p>	<p>технического решения по созданию гейм-дизайна Уметь: выбирать и систематизировать информацию, необходимую для разработки художественно-технического решения по созданию гейм-дизайна Владеть: навыками поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки художественно-технического решения по созданию гейм-дизайна</p>
		<p>ПК-1.3. Составляет и редактирует документацию по дизайну видеоигры (vision, concept document)</p>	<p>Знать: требования к разработке определенной части игры (схемы игры, интерфейса, игровой механики, программного механизма и алгоритма, звуки и музыки, сюжета, игрового мира) Уметь: составлять документацию по дизайну видеоигры (vision, concept document), в соответствии с функциональной спецификацией видеоигры Владеть: навыками составления документации по дизайну видеоигры (vision, concept document)</p>
<p>Художественно-техническая разработка гейм-дизайна проекта</p>	<p>ПК-2 Способен разрабатывать дизайн-концепцию видеоигры в соответствии с технической документацией</p>	<p>ПК-2.1. Разрабатывает концепцию дизайна видеоигры и выполняет начальную проработку гейм-дизайна</p>	<p>Знать: способы разработки концептуальных проектных идей; формы фиксации креативных идей и создания поисковых эскизов; методы синтеза набора возможных решений, анализа и отбора состоятельных концепций гейм-дизайна Уметь: выдвигать, формулировать и излагать образительными средствами креативную идею, образ, концепцию гейм-дизайна; выбирать техники исполнения эскизов в соответствии с поставленными проектными задачами Владеть: навыками научно-практического обоснования художественного решения при начальной проработке гейм-дизайна</p>

Категория компетенций	Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по практике
		ПК-2.2. Создает прототип видеоигры в системах трехмерного моделирования, графических редакторах и иных средах	Знать: этапы проведения и программное обеспечение для бета-тестирования гейм-дизайна видеоигры Уметь: проводить бета-тестирование гейм-дизайна видеоигры с помощью специальных компьютерных программ Владеть: навыком проведения и устранения ошибок, выявленных в процессе бета-тестирования гейм-дизайна видеоигры
		ПК -2.3. Проводит вертикальный срез (vertical slice) - получает минимально возможную полноценную версию видеоигры, включающую в себя полностью реализованный игровой процесс	Знать: особенности современных языков программирования, актуальных компьютерных программ для разработки видеоигр Уметь: выбирать наиболее подходящие языки программирования (C+, C#, Java и др.) и программное обеспечение (Unity 3D и др.) для разработки конкретной видеоигры Владеть: навыком подбора подходящих программных разработок для составления технической спецификации видеоигры
Организация и проведение работ по созданию готового контента дизайна видеоигры	ПК-3 Способен осуществлять разработку дизайна видеоигры с учетом современных тенденций	ПК-3.1. Производит готовый контент дизайна видеоигры (content production)	Знать: программное обеспечение (игровой движок), выполняющее создание визуальной части видеоигры (концепты, модели, арты, анимация, VFX, дизайн интерфейсов UI/UX), поиска путей, конверсии моделей из 3D-редакторов в игру, расчёты физики, расчёты столкновений. Уметь: использовать программное обеспечение (игровой движок) для производства готового контента дизайна видеоигры Владеть: навыком использования программного обеспечения (игрового движка) для создания готового контента дизайна видеоигры
		ПК-3.2. Подготавливает готовый дизайн видеоигры к закрытому и	Знать: этапы проведения и программное обеспечение для бета-тестирования гейм-дизайна видеоигры Уметь: проводить бета-

Категория компетенций	Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по практике
		открытому бета-тестированию	тестирование гейм-дизайна видеоигры с помощью специальных компьютерных программ Владеть: навыком проведения и устранения ошибок, выявленных в процессе бета-тестирования гейм-дизайна видеоигры
		ПК-3.3. Принимает участие в составлении технической спецификации видеоигры	Знать: особенности современных языков программирования, актуальных компьютерных программ для разработки видеоигр Уметь: выбирать наиболее подходящие языки программирования (C+, C#, Java и др.) и программное обеспечение (Unity 3D и др.) для разработки конкретной видеоигры Владеть: навыком подбора подходящих программных разработок для составления технической спецификации видеоигры

6.2. Описание показателей и критериев оценивания результатов прохождения преддипломной практики

Описание показателей и критериев оценивания результатов прохождения практики представлены в таблице 5.

Таблица 5 – Показатели и критерии оценивания результатов прохождения практики

Код компетенций	Этапы	Результат обучения (описание результата представлено в таблице 4)	КРИТЕРИИ и ПОКАЗАТЕЛИ ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТА ОБУЧЕНИЯ по дисциплине (модулю)				Контрольные задания, для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующие этапы формирования компетенций
			2 (неуд)	3 (уд)	4 (хор)	5 (отл)	
УК-1 УК-3 УК-5 УК-8 ОПК-1	1 этап	ЗНАНИЯ	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	Написание исследовательской части отчета по практике
		УМЕНИЯ	Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения	

Код компетенций	Этапы	Результат обучения (описание результата представлено в таблице 4)	КРИТЕРИИ и ПОКАЗАТЕЛИ ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТА ОБУЧЕНИЯ по дисциплине (модулю)				Контрольные задания, для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующие этапы формирования компетенций
			2 (неуд)	3 (уд)	4 (хор)	5 (отл)	
ОПК-2 ОПК-3 ОПК-4 ОПК-5 ОПК-6 ОПК-8 ПК-1 ПК-2 ПК-3	2 этап	НАВЫКИ	Отсутствие навыков	частичные навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки	Разработка дизайн-проекта
ЗНАНИЯ		Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшим и пробелами	Системные и глубокие знания		
УМЕНИЯ		Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения		
НАВЫКИ		Отсутствие навыков	частичные навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки		

Прохождение преддипломной практики, заканчивается промежуточной аттестацией, проводимой в форме зачета с оценкой (защита отчета по практике).

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

Примерные контрольные задания 1 этапа формирования компетенций

В соответствии с планом работы, студенту необходимо собирать материалы и оформить исследовательскую часть отчета по практике. Исследовательская часть отчета должна включать следующие разделы:

1. Анализ предприятия-базы производственной практики

Структура предприятия, его миссия, цели и задачи. Продукция и услуги, предоставляемые предприятием. В разделе необходимо дать всестороннее описание предприятия по перечисленным пунктам. Исходными данными являются: информация руководителя практики от предприятия, интернет-ресурсы, собственные наблюдения.

2. Предпроектный анализ

В разделе необходимо:

- изучить подобные аналоги и прототипы в отечественной и зарубежной практике;
- найти, собрать и изучить нормативные материалы, используемые при проектировании подобных объектов;
- обследовать актуальность темы, сформулировать прямых задачи для дальнейшей работы;
- провести историческое исследование; историческое исследование проводится для изучения внутренних особенностей, которые могут быть использованы в дизайне для сохранения и придания неповторимости, оригинальности, воплощения традиций, связанных с объектом проектирования.

3. Формулировка идеи

Описать идею будущего проекта, формирующую принципы дальнейшей работы, подкрепляя ее аналогичными примерами из российской и международной практики.

4. Разработка дизайн-концепции проекта

В разделе необходимо выполнить большое количество эскизов и клаузуру на дизайн-концепцию, заложить сценарий разрабатываемого объекта, найти стилистический образ и основные цветовые решения.

Примерные контрольные задания 2 этапа формирования компетенций

Разработка дизайн-проекта, содержащего описание индивидуального задания и хода его выполнения. Обязательные разделы проектной части отчета по практике:

1. Эскизирование

Студент производит поиск наилучшего решения уже сформированной идеи игрового проекта в виде эскизов. Осуществляется выбор и утверждение лучших вариантов.

2. Сравнительный анализ вариантов и выбор основного варианта решения

Студент изобразительными средствами выражает креативную идею, образ, концепцию гейм-дизайна; выбирает техники исполнения эскизов в соответствии с поставленными проектными задачами

3. Графическое исполнение проекта

Выбор типа инструментария в соответствии с заданием. Проработка основных объектов игры, 3D-моделирование, анимация персонажей и его характерных движений, спецэффекты. Прототипирование.

4. Графическая подача проекта

Художественно-графическая часть работы должна демонстрировать все этапы работы над проектом в определенной последовательности и конечный результат. С помощью программного обеспечения (игрового движка) создает готовый контент дизайна видеоигры.

Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности для проведения промежуточной аттестации

Промежуточная аттестация по практике проводится в форме защиты отчета по практике. Структура отчета содержит:

- титульный лист;
- содержание;
- введение;
- исследовательскую часть;
- проектную часть;
- заключение;
- список литературы.

Вместе с отчетом студент предоставляет следующие документы:

- Заявление на прохождение практики
- Направление на практику
- Рабочий график прохождения практики
- Индивидуальное задание на прохождение практики
- Отзыв-характеристика руководителя практики от предприятия, заверенный печатью организации.

В зависимости от поставленных задач в рамках практики осуществляется выбор формы дополнительной отчетности:

- графические планшеты;
- презентационный материал.

6.4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций

Промежуточная аттестация по производственной (преддипломной) практике проводится с целью выявления соответствия уровня теоретических знаний, практических умений и навыков по учебной практике требованиям ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн в форме зачета с оценкой.

Оценка практики осуществляется по результатам открытой защиты обучающимся в Институте отчета о прохождении практики перед преподавателем, являющимся руководителем практики от Института. При этом оцениваются:

- полнота представленных материалов, соответствие их заданию на практику;
- выполнение норм проектирования и требований нормоконтроля при оформлении текстовой и графической частей отчета;
- качество защиты отчета и полнота ответов на дополнительные вопросы;
- соблюдение трудовой дисциплины в процессе прохождения практики на предприятии;
- положительный отзыв руководителя практики от предприятия.

Итоги практики обучающихся ежегодно обсуждаются на заседании соответствующей кафедры и ученого совета Института.

К защите практики допускаются обучающиеся, своевременно и в полном объеме выполнившие программу практики, и в указанные сроки, представившие всю отчетную документацию.

Защита практики представляет собой устный отчет обучающегося в виде доклада по итогам прохождения практики, проделанной работы, а также ответы на вопросы преподавателя.

Оценка практики выносится на основе количественных и качественных показателей, выполненных обучающимся заданий, представленной им отчетной документации, характеристики с места практики, отзыва руководителя практики.

Итоговая оценка ставится с учетом качества выполнения и защиты отчета о проделанной работе, характеристики, выданной студенту на производстве и оценки, поставленной руководителем практики от института.

Результаты защиты работы определяются оценками «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно».

Оценка *«отлично»* ставится при выполнении задания на 95-100%, т.е. если:

- отчет содержит все обязательные элементы задания;
- проведенные на предприятии практические работы являются законченными, полными и инновационными.
- работа носит исследовательский или конструктивный характер с грамотно изложенной теоретической базой, характеризуется последовательным, логичным изложением, содержит обоснованные выводы и предложения по использованию полученных результатов;
- работа оформлена по всем требованиям ГОСТа, не содержит грамматических ошибок, опечаток, неаккуратных исправлений;
- при защите студент четко, ясно, последовательно излагает суть работы, свободно оперирует терминами и данными своего отчета, грамотно использует демонстрационные материалы, уверенно отвечает на вопросы;
- отзыв руководителя практики от предприятия не содержит принципиальных и (или) критических замечаний и имеет оценку «отлично».

Оценка *«хорошо»* ставится при выполнении задания на 70-94%, т.е. если:

- работа носит исследовательский или конструктивный характер с грамотно изложенной теоретической базой, характеризуется последовательным, логичным изложением, но содержит не вполне обоснованные выводы; предложения по использованию полученных результатов отсутствуют или имеются существенные недоработки;
- работа оформлена по всем требованиям ГОСТа, не содержит грамматических ошибок, но встречаются опечатки и очевидные исправления;

– при защите студент показывает знание темы, последовательно излагает суть работы, оперирует терминами и данными своей работы, грамотно использует демонстрационные материалы, без особых затруднений отвечает на вопросы;

– отзыв руководителя практики от предприятия не содержит принципиальных и (или) критических замечаний и имеет положительную оценку.

Оценка *«удовлетворительно»* ставится при выполнении задания на 40-69%, т.е., если:

– работа носит исследовательский, реферативно-исследовательский характер или конструктивный, содержит теоретическую базу, но отличается поверхностным анализом проблем или просто их перечислением без соответствующего анализа, в ней просматриваются непоследовательность изложения и отсутствие описания или анализа собственных результатов, в работе содержатся необоснованные выводы и (или) предложения;

– работа оформлена не по всем требованиям ГОСТа, обнаруживаются грамматические ошибки, встречаются опечатки и очевидные исправления;

– при защите студент проявляет неуверенность, показывает слабое знание темы, не может ответить на некоторые вопросы по выполненной работе, демонстрационные материалы использует недостаточно активно;

– отзыв руководителя практики от предприятия содержит принципиальные и (или) критические замечания, но имеет положительную оценку.

Оценка *«неудовлетворительно»* ставится, если:

– работа не носит исследовательского характера, содержит слабую теоретическую базу, отличается поверхностным анализом проблем или просто их перечислением без соответствующего анализа, в ней просматриваются непоследовательность изложения и отсутствие собственных результатов, в работе содержатся необоснованные выводы и (или) предложения;

– работа оформлена не по всем требованиям ГОСТа, обнаруживаются грамматические ошибки, встречаются опечатки и очевидные исправления;

– при защите студент проявляет отсутствие знаний по теории вопроса, показывает слабое знание собственной работы, не может ответить на вопросы, демонстрационные материалы к защите не подготовлены или не соответствуют содержанию устного сообщения;

– отзыв руководителя практики от предприятия содержит принципиальные критические замечания.

При выполнении задания меньше, чем на 40% работа считается невыполненной.