

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Юров Сергей Серафимович Автономная некоммерческая организация высшего образования

Должность: ректор

Дата подписания: 10.11.2023 12:31:07

Уникальный программный ключ:

3cba11a39f7f7fadc578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»

ФАКУЛЬТЕТ ДИЗАЙНА И МОДЫ



УТВЕРЖДАЮ

Ректор

С.С. Юров

«29» июня 2023 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
Б2.В.01 (П) ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКИ
(ПРАКТИКА ПО ПОЛУЧЕНИЮ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ УМЕНИЙ И ОПЫТА
ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ)**

Для направления подготовки:

54.03.01 Дизайн

(уровень бакалавриата)

Типы задач профессиональной деятельности:

проектный

Направленность (профиль):

«Дизайн в цифровой среде»

Форма обучения:

очная

Москва 2023

Разработчик:

Шичков И.В., член Союза дизайнеров России, 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: Рымшина Т. А. – кандидат искусствоведения, профессор, доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», член Союза художников России.

«20» июня 2023 г.



/И.В. Шичков/

_____ (подпись)

«20» июня 2023 г.



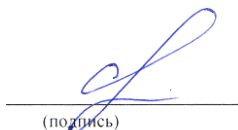
/Т.Н. Михалина/

_____ (подпись)

Рабочая программа 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:

Декан факультета ФДМ



/В.В. Самсонова/

_____ (подпись)

Заведующая кафедрой разработчика РПД, доцент, кандидат культурологии



/ Э.М. Андросова/

_____ подпись

Рассмотрено и одобрено на заседании кафедры дизайна
Протокол заседания кафедры № 5 от «27» июня 2023 г.

Аннотация программы практики

Производственная практика (практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности) является частью Блока 2 образовательной программы бакалавриата 54.03.01 Дизайн и относится к части, формируемой участниками образовательных отношений программы.

Основным содержанием практики является выполнение практических учебных, учебно-исследовательских, творческих заданий, соответствующих характеру будущей профессиональной деятельности обучающихся.

Цель производственной практики (практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности): ознакомление студентов со спецификой работы дизайнера в производственных условиях, а также приобретение практических навыков и знаний работы по направлению подготовки.

Задачи производственной практики (практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности):

- ознакомление со спецификой работы дизайнера в проектной организации;
- приобретение практических навыков работы с компьютерными программами;
- закрепление и углубление знаний, полученных при изучении специальных предметов;
- ознакомление с производственной деятельностью предприятия, основными технологическими процессами, технологическим оборудованием, современными материалами;
- овладение вопросами методологии и методики проектирования объектов графического дизайна и приобретение профессиональных умений и навыков.

Тип производственной практики (практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности):

- практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности

Производственная практика (практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности) проводится стационарным способом.

Производственная практика (практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности) базируется на знании следующих дисциплин ОПОП: Цифровой рисунок, Продюсирование, Типология дизайна, Креативное мышление, Проектирование.

Производственная практика (практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности) направлена на формирование следующих компетенций выпускника: УК-1, УК-3, УК-5, УК-8, ПК-1, ПК-2.

Производственная практика (практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности) проводится после второго курса на очной форме обучения.

Продолжительность производственной практики (практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности) – 2 недели, трудоемкость – 3 зачетных единицы, 108 часов, форма контроля – зачет с оценкой.

Ведущие преподаватели – преподаватели выпускающей кафедры дизайна.

1. ВИД ПРАКТИКИ, СПОСОБ И ФОРМА ЕЕ ПРОВЕДЕНИЯ

Вид практики: производственная практика.

Тип практики: практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности.

Способы проведения практики: стационарная, выездная.

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

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

Прохождение производственной практики (практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности) 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;

ПК-1 - способен проектировать и анимировать визуальные образы персонажей, локаций и другие графические элементы для анимационного кино, рекламных видеороликов и проектов игровой индустрии;

ПК-2 - способен проектировать цифровые коммуникационные системы, веб-страницы, интернет сервисы и мобильные приложения с применением современных интернет технологий и программного обеспечения и осуществлять контроль соответствия пользовательского интерфейса бизнес цели и задачам пользователя, в т.ч. проводить юзабилити-исследования;

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

Таблица 1 - Планируемые результаты обучения по производственной практике (практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности)

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 военных конфликтов</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 навыков в бытовой и профессиональной сфере для обеспечения безопасных условий жизнедеятельности и сохранения природной среды</p>

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по практике
Профессиональные компетенции		
<p>ПК-1</p> <p>Способен проектировать и анимировать визуальные образы персонажей, локаций и другие графические элементы для анимационного кино, рекламных видеороликов и проектов игровой индустрии</p>	<p>ПК 1.1. Разрабатывает концепт-арты персонажей, игровых локаций и других объектов цифрового мира</p>	<p>Знать: основы компьютерной графики, теорию цвета и света, пластическую анатомию, композицию, построение перспективы</p> <p>Уметь: находить формы и образы объектов на основе референсов</p> <p>Владеть: навыком концептуального мышления, рисования на профессиональном уровне</p>
	<p>ПК 1.2. Моделирует и анимирует 2D и 3D цифровые объекты</p>	<p>Знать: 2D и 3D программное обеспечение для моделирования и анимирования цифровых объектов, принципы написания алгоритмов создания визуализации цифровых объектов</p> <p>Уметь: работать с инструментарием 2D и 3D моделирования для создания цифровых объектов</p> <p>Владеть: навыками использования инструментов 2D и 3D моделирования для решения задач в области создания цифровых объектов</p>
	<p>ПК 1.3 Выполняет монтаж и цветокоррекцию видеоматериалов с созданием визуальных эффектов</p>	<p>Знать: виды взаимодействия пользователей с интерфейсом, методы исследований, методы статистического анализа данных</p> <p>Уметь: анализировать логику работы пользователей интерфейса</p> <p>Владеть: способностью проектировать логику работы целевой группы пользователей с интерфейсом</p>
<p>ПК-2</p> <p>Способен проектировать цифровые коммуникационные системы, веб-страницы, интернет сервисы и мобильные приложения с применением современных интернет технологий и программного обеспечения и осуществлять контроль соответствия пользовательского интерфейса бизнес цели и задачам пользователя, в т.ч. проводить юзабилити-исследования</p>	<p>ПК 2.2. Проектирует структурную схему экранов пользовательского интерфейса, учитывая схемы взаимодействия различных групп пользователей с интерфейсом и создает интерактивный прототип</p>	<p>Знать: этапы проектирования пользовательского интерфейса, алгоритм создания интерактивного прототипа</p> <p>Уметь: проектировать структурную схему экранов пользовательского интерфейса</p> <p>Владеть: навыком создания интерактивного прототипа, учитывая схемы взаимодействия различных групп пользователей интерфейса</p>
	<p>ПК 2.5. Выполняет проектирование и верстку веб-страниц, включая программную микро анимацию</p>	<p>Знать: языки программирования и разметки для разработки пользовательского интерфейса; принципы работы объектной модели веб-страницы; технологии для разработки анимации</p> <p>Уметь: разрабатывать программный код пользовательской части веб-страницы, оформлять код программы в соответствии со стандартом кодирования; разрабатывать анимацию для веб-страниц</p> <p>Владеть: навыком проектирования и верстки веб-страниц и анимационных эффектов</p>

3. МЕСТО ПРАКТИКИ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Программа производственной практики (практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности) разработана на основе федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, является частью Блока 2 «Практика» и относится к части, формируемой участниками образовательных отношений.

Практика, как составная часть учебного процесса, неразрывно связана со всеми дисциплинами теоретического обучения студента в ВУЗе и базируется на дисциплинах таких как: Креативное мышление, История искусств, История дизайна, науки и техники, Гуманитарные исследования культуры.

Является сопутствующей в процессе освоения дисциплин: Компьютерные технологии, Языки программирования, Типографика, Проектирование, Цифровой рисунок, Дизайн настольных игр.

Место и время проведения производственной практики (практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности) – 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, дизайн-студии, теле и анимационные студии и т.п.

Время проведения производственной практики (практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности) – 4 семестр.

Прохождение производственной практики (практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности) обеспечит формирование у обучающихся вышеуказанных универсальных, общекультурных и профессиональных компетенций.

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 (практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности) по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» направленность (профиль) «Дизайн в цифровой среде» составляет 3 зачетных единицы или 108 часов (таблица 2).

Таблица 2 -Трудоемкость производственной практики (практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности)

Зачетных единиц	Трудоемкость, часов		
	Всего	Самостоятельная работа	Аудиторная работа
3	108	104	4

5. СОДЕРЖАНИЕ И ФОРМЫ ОТЧЕТНОСТИ ПО ПРАКТИКЕ

5.1. Содержание практики

В таблице 3 представлено содержание производственной практики (практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности) по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», направленность (профиль) «Дизайн в цифровой среде».

Таблица 3 - Содержание производственной практики (практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности)

Этапы формирования	Содержание практики	Объем, часов	Формы контроля
1 этап Исследовательский	Участие в вводной конференции (задачи, содержание и организация практики). Инструктаж по технике безопасности. Методические рекомендации по оформлению отчетной документации по практики.	4 (ауд)	Написание исследовательской части отчета по практике
	Изучение проектной и нормативной документации для разрабатываемого цифрового продукта.	6	
	Изучение литературы с целью анализа особенностей объекта проектирования	6	
	Использование онлайн ресурсов для поиска референсов	8	
2 этап Проектный	Выполнение индивидуального задания по разработке проекта, ознакомление с общими сведениями на проектирование, предоставление первоначальной идеи	18	Разработка дизайн-проекта
	Эскизирование	8	
	Сравнительный анализ вариантов и выбор основного варианта цветового, фактурного и объемного решения	4	
	Графическое исполнение проекта.	20	
	Графическая подача проекта (Ручная или компьютерная)	20	
	Подготовка отчета по практике	14	

5.2. Формы отчетности по практике

Во время прохождения производственной практики (практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности) студент последовательно выполняет задания согласно программы 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 производственной практики (практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности) 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 устанавливаются дата сдачи документов по практике и дата 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 ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ 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. Заика 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. Шустрова, О. И. Пространство медиа искусства / О. И. Шустрова. – Санкт-Петербург: Алетей, 2013.

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

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

№	Наименование портала (издания, курса, документа)	Ссылка
1	Новости промышленного дизайна	www.idi.ru
2	Первый в рунете ресурс о промышленном дизайне	www.designet.ru
3	Среда обитания: дизайн, стили, библиотека по дизайну	www.sreda.boom.ru
4	Форма: архитектура и дизайн для тех, кто понимает	www.forma.spb.ru
5	Искусство кино	www.kinoart.ru
6	Российский дизайнерский форум	www.deforum.ru
7	Сеанс	www.seance.ru
8	Журнал о графическом дизайне	www.kak.ru
9	Demiart портал - форум по работе с Adobe Photoshop, Adobe Illustrator и 3DS	www.demiart.ru
10	Библиотеки	www.junior3d.ru/models.html
11	Электронная библиотека	www.biblioclub.ru
12	Модный журнал о дизайне и культуре	www.hypebeast.com
13	Блог про веб-дизайн	www.design-mania.ru
14	Блог о веб-дизайне	www.designonstop.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, Лицензия: V8732726);
2. Microsoft Office Professional Plus 2019 (Договор: Tr000391618, 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 практики (практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности) является материально-техническая база сторонних организаций, в том числе:

- рекламные агентства,
- дизайн-бюро,
- дизайн-студии,
- телевизионные студии,
- анимационные студии.

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, к базе данных библиотеки Института. 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 обеспечивается:

- 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

**Б2.В.01 (П) ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКЕ
(ПРАКТИКА ПО ПОЛУЧЕНИЮ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ УМЕНИЙ И ОПЫТА
ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ)**

Для направления подготовки:

54.03.01 Дизайн

(уровень бакалавриата)

Типы задач профессиональной деятельности:

проектный

Направленность (профиль):

«Дизайн в цифровой среде»

Форма обучения:

очная

Москва 2023

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

Таблица 4 – Перечень компетенций с указанием планируемых результатов обучения в процессе освоения производственной 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
Безопасность жизнедеятельности	УК-8 Способен создавать и поддерживать в повседневной жизни и в профессиональной деятельности	УК-8.1. Применяет теоретические и практические знания и навыки в бытовой и профессиональной сфере для	Знать: теоретические и практические знания и навыки в бытовой и профессиональной сфере для обеспечения безопасных условий жизнедеятельности и сохранения природной среды

Категория компетенций	Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по практике
	безопасные условия жизнедеятельности для сохранения природной среды, обеспечения устойчивого развития общества, в том числе при угрозе и возникновении чрезвычайных ситуаций и военных конфликтов	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
Профессиональные компетенции			
Организация и проведение работ по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике Осуществление контроля и координация деятельности по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике	ПК-1 Способен проектировать и анимировать визуальные образы персонажей, локаций и другие графические элементы для анимационного кино, рекламных видеороликов и проектов игровой индустрии	ПК 1.1. Разрабатывает концепт-арты персонажей, игровых локаций и других объектов цифрового мира	Знать: основы компьютерной графики, теорию цвета и света, пластическую анатомию, композицию, построение перспективы Уметь: находить формы и образы объектов на основе референсов Владеть: навыком концептуального мышления, рисования на профессиональном уровне
		ПК 1.2. Моделирует и анимирует 2D и 3D цифровые объекты	Знать: 2D и 3D программное обеспечение для моделирования и анимирования цифровых объектов, принципы написания алгоритмов создания визуализации цифровых объектов Уметь: работать с инструментарием 2D и 3D моделирования для создания цифровых объектов Владеть: навыками использования инструментов 2D и 3D моделирования для решения задач в области создания цифровых объектов
		ПК 1.3 Выполняет монтаж и цветокоррекцию видеоматериалов с созданием визуальных эффектов	Знать: виды взаимодействия пользователей с интерфейсом, методы исследований, методы статистического анализа данных Уметь: анализировать логику работы пользователей интерфейса Владеть: способностью проектировать логику работы целевой группы пользователей с интерфейсом
		ПК 2.2. Проектирует структурную схему экранов пользовательского интерфейса, учитывая схемы взаимодействия различных групп пользователей с интерфейсом	Знать: этапы проектирования пользовательского интерфейса, алгоритм создания интерактивного прототипа Уметь: проектировать структурную схему экранов пользовательского интерфейса Владеть: навыком создания интерактивного прототипа, учитывая схемы

Категория компетенций	Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по практике
	жения с применением современных интернет технологий и программного обеспечения и осуществлять контроль соответствия пользовательского интерфейса бизнес цели и задачам пользователя, в т.ч. проводить юзабилити-исследования	и создает интерактивный прототип	взаимодействия различных групп пользователей интерфейса
		ПК 2.5. Выполняет проектирование и верстку веб-страниц, включая программную микро анимацию	Знать: языки программирования и разметки для разработки пользовательского интерфейса; принципы работы объектной модели веб-страницы; технологии для разработки анимации Уметь: разрабатывать программный код пользовательской части веб-страницы, оформлять код программы в соответствии со стандартом кодирования; разрабатывать анимацию для веб-страниц Владеть: навыком проектирования и верстки веб-страниц и анимационных эффектов

6.2. Описание показателей и критериев оценивания результатов прохождения производственной практики

Описание показателей и критериев оценивания результатов прохождения производственной практики (практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности) представлены в таблице 5.

Таблица 5 – Показатели и критерии оценивания результатов прохождения производственной практики (практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности)

Код компетенций	Этапы	Результат обучения (описание результатов 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 ПК-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	
		НАВЫКИ	Отсутствие навыков	частичные навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки	

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)	
ПК-2	2 этап	ЗНАНИЯ	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшим и пробелами	Системные и глубокие знания	Разработка дизайн-проекта
		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 производственной практики (практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности), 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 проекта в виде эскизов. Осуществляется выбор и утверждение лучших вариантов.

2. Сравнительный анализ вариантов и выбор основного варианта цветового, фактурного и объемного решения

Необходимо смоделировать и получить итоговое изображение объекта, которое будет являться результатом всей проектной деятельности студента.

3. Графическое исполнение проекта

Выбор типа и размера шрифта для разных информационных блоков. Проработка основных стилеобразующих элементов.

4. Графическая подача проекта

Художественно-графическая часть работы должна демонстрировать все этапы работы над проектом в определенной последовательности и конечный результат.

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

Промежуточная аттестация по производственной практике (практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности) проводится в форме защиты отчета по практике.

Структура отчета содержит:

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

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 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.