

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Юров Сергей Серафимович

Должность: ректор

Дата подписания: 13.02.2024 15:57:59

Уникальный программный ключ:

3cba11a39f7f7fad578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

Автономная некоммерческая организация высшего образования

«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»

ФАКУЛЬТЕТ ДИЗАЙНА И МОДЫ



УТВЕРЖДАЮ

Ректор

С.С. Юров

«16» февраля 2023 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
Б2.В.01(Пд) ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКИ
(ПРЕДДИПЛОМНАЯ ПРАКТИКА)**

Для направления подготовки

54.04.01 «Дизайн»

(уровень магистратуры)

Тип задач профессиональной деятельности:

проектный

Направленность (профиль):

«Создание и выпуск игрового продукта»

Форма обучения:

очная, очно-заочная

Разработчик (и):

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

«29» января 2023г.


(подпись)

/Т.Н. Михалина /

Рецензент:

Андросова Э.М. – кандидат культурологии, доцент, заведующая кафедрой дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».

«29» января 2023г.



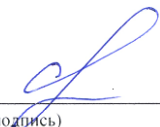
(подпись)

/Э.М. Андросова /

Программа производственной практики (преддипломной практики) разработана в соответствии с требованиями ФГОС ВО 54.04.01 Дизайн (уровень магистратура), утв. Приказом Министерства образования и науки РФ № 1004 от 13.08.2020 г.

СОГЛАСОВАНО:

Декан факультета ФДМ



(подпись)

/ В.В. Самсонова /

Заведующая кафедрой
разработчика РПД



(подпись)

/Э.М. Андросова/

Рассмотрено и одобрено на заседании кафедры дизайна
Протокол заседания кафедры № 3 от «29» января 2023 г.

Аннотация программы практики

Производственная практика (преддипломная практика) является частью второго блока «Практика» программы магистратуры направления подготовки 54.04.01 «Дизайн» направленность (профиль): «Создание и выпуск игрового продукта», относится к Блоку 2. Практики, части программы, формируемой участниками образовательных отношений, и представляет собой вид учебных занятий, непосредственно ориентированных на профессионально-практическую подготовку обучающихся и определяет направленность (профиль) программы.

Цель:

- сбор и аналитическая обработка данных для подготовки выпускной квалификационной работы по выбранной теме;
- систематизация, расширение теоретических знаний и приобретение практических навыков самостоятельной работы в сфере игровой среды;
- формирование и развитие профессионального концептуально-образного мышления дизайнера;
- в соответствии с указанными выше целями преддипломная практика должна решать следующие задачи.

Задачи:

- формирование умений проводить предпроектные исследования в области теории и практики дизайна;
- представлять результаты исследовательской работы в форме докладов на научно-практических конференциях и научных публикаций;
- овладение умениями выполнять дизайн-проекты систем визуальной информации, идентификации, гейм дизайна и коммуникации;
- освоение технологии проектирования, принципов, методов и приемов работы над дизайн-проектами, организации процесса проектирования.

Для успешного прохождения производственной практики (преддипломной практики) студентам необходимо знание разделов следующих дисциплин: «Информационные и инновационные технологии в науке и образовании», «Гейм-дизайн», «Управление игровым проектом», «Продвижение игрового проекта», «Визуальный дизайн», «Игровой движок», «Продюсирование».

Практика направлена на формирование следующих компетенций выпускника: УК-2; УК-3; УК-6; ПК-1; ПК-2; ПК-3.

Практика проводится на 5 семестре.

Продолжительность практики – 8 недель, трудоемкость – 12 зачетных единицы, 432 часа, форма контроля – зачет с оценкой.

Производственной практикой (преддипломной практикой) руководит научный руководитель выпускной квалификационной работы.

1. Вид практики, способ и форма ее проведения

Вид практики: производственная практика.

Тип практики: преддипломная практика.

Способы проведения практики стационарная, выездная.

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

2. Перечень планируемых результатов обучения при прохождении практики, соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Прохождение производственной практики (преддипломной практики) направлено на формирование следующих универсальных (УК), общепрофессиональных (ОПК) и профессиональных (ПК) компетенций, предусмотренных Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн (уровень магистратуры):

УК - 2 - способность управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла;

УК - 3 - способность организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели;

УК - 6 - способность определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки;

ПК - 1 - способность проводить анализ проблем разработки, проектирования и создания видеоигровой продукции;

ПК - 2 - способность разрабатывать рекомендации, на основе проведенного анализа, а также современных требований к разработке, проектированию и созданию видеоигровой продукции, для повышения конкурентоспособности продукта;

ПК - 3 - способность разрабатывать стратегию и руководить производством видеоигрового продукта, с учетом требований безопасности, эргономики, конкурентоспособности.

Планируемые результаты по прохождению практики - 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 (преддипломной практики)

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по практике
Универсальные компетенции		
УК-2. Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла	УК -2.1. Выстраивает этапы работы над проектом с учетом последовательности их реализации, определяет проблему, на решение которой направлен проект, грамотно формулирует цель проекта	Знать: принципы проектного подхода, этапы жизненного цикла проекта, основы целеполагания и постановки задач, структуру проекта и последовательность этапов реализации Уметь: формулировать проблематику исходя из целей проекта, формировать последовательную структуру проекта Владеть: способностью формировать цель, задачи проекта и на их основе последовательно выстраивать реализацию этапов проекта
УК-3. Способен организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели	УК-3.1. Демонстрирует умение организовать работу команды, определить стратегию ее деятельности, мотивировать команду для ее исполнения.	Знать: задачи, принципы, подходы командообразования; особенности личности и взаимодействия людей в команде, основы распределения полномочий, понятия мотивации и лидерства Уметь: распределять полномочия, организовывать деятельность, мотивировать, ставить цели и определять роли в команде между сотрудниками Владеть: навыками взаимодействия с людьми, технологиями делегирования полномочий, мотивирования и стимулирования, способностью организации командной работы сотрудников

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по практике
<p>УК-6. Способен определять реализовывать приоритеты собственной деятельности и способности ее совершенствования на основе самооценки.</p>	<p>УК-6.1. Применять рефлексивные методы в процессе оценки разнообразных ресурсов, используемых для решения задач самоорганизации и саморазвития.</p>	<p>Знать: методы оценивания ресурсного обеспечения Уметь: применять методы рефлексии при решении задач самоорганизации и саморазвития Владеть: методологией оценивания ресурсов самоорганизации и саморазвития</p>
Профессиональные компетенции		
<p>ПК -1. способен проводить анализ проблем разработки, проектирования и создания видеоигровой продукции</p>	<p>ПК-1.1. Разрабатывает алгоритм, формирует необходимые критерии, разработка методики социологических исследований по эргономике, требований к видеоигровой продукции, ее параметров</p>	<p>Знать: современные методики и алгоритмы для создания видеоигровой продукции Уметь: выполнять необходимые критерии по разработке методики социологических исследований к видеоигровой продукции и ее параметров Владеть: способностью анализировать проблемы при разработке, проектировании и создании видеоигровой продукции</p>
	<p>ПК-1.2. Организует сбор и исследование научно-технической информации в области эргономики, безопасности и дизайна видеоигровой продукции</p>	<p>Знать: способы и методы поиска необходимой информации в области видеоигровой продукции Уметь: организовывать сбор информации для разработки и создания видеоигровой продукции Владеть: навыком поиска необходимой научно-технической информации для обобщения результатов анализа</p>
	<p>ПК-1.3. Обеспечивает практическое применение результатов исследований при разработке технической документации к видеоигровой продукции</p>	<p>Знать: научные основы разработки исследований, технической документации, методы проектирования, правила разработки и оформления результатов исследований Уметь: разрабатывать новые и пересматривать результаты исследований, технические документы по созданию к видеоигровой продукции Владеть: навыкам разработки исследований и технической документации по регулированию качества создания видеоигровой продукции</p>
<p>ПК-2. способность разрабатывать рекомендации, на основе проведенного анализа, а также современных требований к разработке, проектированию и созданию видеоигровой продукции, для повышения конкурентоспособности продукта</p>	<p>ПК-2.1. Применяет результат исследований и разработок, обеспечение практической реализации этих результатов при разработке технической спецификации к видеоигровой продукции</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 изобразительными 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>

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по практике
	<p>ПК-2.2. Создает прототип видеоигровой продукции в системах трехмерного моделирования, графических редакторах и иных средах</p>	<p>Знать: методы работы в специализированных программах для построения геометрических проекций трёхмерной модели сцены на плоскости (например, экран компьютера) или видео путём моделирования объектов в трёх измерениях Уметь: создавать изображения или видео путём моделирования объектов в трёх измерениях Владеть: методами создания изображений или видео путём моделирования объектов в трёх измерениях</p>
	<p>ПК -2.3. Проводит вертикальный срез (vertical slice) - получает минимально возможную полноценную версию видеоигровой продукции, включающую в себя полностью реализованный игровой процесс</p>	<p>Знать: составляющие игрового процесса, методики проведения вертикального среза в гейм-дизайне Уметь: проводить предварительный анализ комплексной локации видеоигры с максимальной концентрацией механик, для определения преимуществ или недостатков дизайн-проекта перед конкурентами Владеть: методиками проведения вертикального среза и методами проведения анализа конкурентоспособности дизайн-проекта на рынке</p>
<p>ПК-3. способность разрабатывать стратегию и руководить производством видеоигрового продукта, с учетом требований безопасности, эргономики, конкурентоспособности.</p>	<p>ПК-3.1. Руководит производством готового контента видеоигровой продукции (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 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</p>
	<p>ПК-3.2. Руководит подготовкой готового видеоигрового продукта к закрытому и открытому бета-тестированию</p>	<p>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 геймдизайна видеоигры</p>
	<p>ПК-3.3. Проводит анализ на соответствие требований, предъявляемых заказчиками к готовому видеоигровому продукту</p>	<p>Знать: приемы и методы представления и обоснования результатов готового продукта и правила составления обзоров и отчетов по результатам проводимых исследований Уметь: демонстрировать анализ результатов теоретических исследований и представлять их к защите, формулировать выводы и рекомендации Владеть: навыком обобщения результатов, формулирования выводов и рекомендаций исследования игрового проекта</p>

3. Место практики в структуре образовательной программы

Производственная практика (преддипломная практика), как составная часть учебного процесса, относится к части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 2 «Практики» программы магистратуры и неразрывно связана со всеми дисциплинами теоретического обучения студента в ВУЗе и базируется на дисциплинах таких как: «Информационные и инновационные технологии в науке и образовании», «Гейм-дизайн», «Управление игровым проектом», «Продвижение игрового проекта», «Визуальный дизайн», «Игровой движок», «Продюсирование».

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»).

Время проведения практики – 5 семестр.

Прохождение практики 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 по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн» профиль «Создание и выпуск игрового продукта» составляет 12 зачетных единицы или 432 часов (таблица 2).

Таблица 2 -Трудоемкость производственной практики

Зачетных единиц	Трудоемкость, часов		
	Всего	Самостоятельная работа	Аудиторная работа
12	432	427	4

5. Содержание и формы отчетности по практике

5.1. Содержание практики

Обучающийся совместно с руководителем практикой определяет план-задание на проведение практики, в который входят:

- выполнение производственных заданий;
- мероприятия по сбору, обработке и систематизации собранного материала;
- другие виды работ в соответствии с поставленными задачами практики (изучение организационной структуры организации и полномочий ее структурных подразделений);
- изучение нормативно-правовых актов и локальной документации;
- систематизация, анализ и обработка данных, полученных в процессе прохождения производственной практики (преддипломной практики).

В таблице 3 представлено содержание производственной практики (преддипломной практики) по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн» профиль «Создание и выпуск игрового продукта».

Таблица 3 - Содержание производственной практики (преддипломной практики)

№	Содержание этапов практики	Кол-во часов
1	Утверждение темы НИР. Составление индивидуального плана работы по прохождению преддипломной практики.	4 (ауд.)
2	Ознакомление с особенностями производственного процесса организации, в которой магистрант проходит преддипломную практику (правила внутреннего распорядка, структура предприятия, должностные обязанности дизайнера на предприятии)	8
3	Распределение по рабочим местам, ознакомление с должностными обязанностями, ознакомление с нормативными документами организации. Ознакомление с техникой безопасности.	8
4	Изучение технического задания	8
5	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 видеоигровым продуктом.	80
6	Выполнение индивидуального задания	324
6.1	Утверждение концептуального решения проекта	16
6.2	Сравнительный анализ вариантов и выбор основного варианта проектного решения с руководителем практики	8
6.3	Детальная проектная разработка основ выбранного варианта. Составление документации по дизайну видеоигры (диздок), в соответствии с функциональной спецификацией видеоигры.	32
6.4	Создать прототип видеоигры в системах трехмерного моделирования, графических редакторах и иных средах	36
6.5	Использовать программное обеспечение (игровой движок) производит готовый контент дизайна видеоигры	16
6.6	Эскизный поиск проектного решения	48
6.7	3d-визуализация.	48
6.8	Экспозиционная часть проекта	48
6.9	Подготовка научной статьи для публикации в сборнике научных трудов и тезиса доклада на конференции	48
6.10	Оформление и защита отчета по результатам прохождения производственной практики (преддипломной практики) и получение зачета с оценкой	16
7	Участие в итоговой конференции. Подготовка доклада и презентации по итогам прохождения практики.	8
	Итого	432

5.2. Формы отчетности по практике

Во время прохождения производственной практики (преддипломной практики) магистрант 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;
- подготовленную к публикации научную статью по теме исследования.

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 производственной практике (преддипломной практики) (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. 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»

№	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 преддипломной 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 (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 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 производственной практике

**Б2.В.01(Пд) ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКИ
(ПРЕДДИПЛОМНАЯ ПРАКТИКА)**

Для направления подготовки
54.04.01 «Дизайн»
(уровень магистратуры)

Тип задач профессиональной деятельности:
проектный

Направленность (профиль):
«Создание и выпуск игрового продукта»

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			
Разработка и реализация проектов	УК-2. Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла	УК -2.1. Выстраивает этапы работы над проектом с учетом последовательности их реализации, определяет проблему, на решение которой направлен проект, грамотно формулирует цель проекта	Знать: принципы проектного подхода, этапы жизненного цикла проекта, основы целеполагания и постановки задач, структуру проекта и последовательность этапов реализации Уметь: формулировать проблематику исходя из целей проекта, формировать последовательную структуру проекта Владеть: способностью формировать цель, задачи проекта и на их основе последовательно выстраивать реализацию этапов проекта
Командная работа или лидерство	УК-3. Способен организовывать и руководить работой команды, выработывая командную стратегию для достижения поставленной цели	УК-3.1. Демонстрирует умение организовать работу команды, определить стратегию ее деятельности, мотивировать команду для ее исполнения.	Знать: задачи, принципы, подходы командообразования; особенности личности и взаимодействия людей в команде, основы распределения полномочий, понятия мотивации и лидерства Уметь: распределять полномочия, организовывать деятельность, мотивировать, ставить цели и определять роли в команде между сотрудниками Владеть: навыками взаимодействия с людьми, технологиями делегирования полномочий, мотивирования и стимулирования, способностью организации командной работы сотрудников
Самоорганизация и саморазвитие (в том числе здоровьесбережение)	УК-6. Способен определять реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки.	УК-6.1. Применять рефлексивные методы в процессе оценки различных ресурсов, используемых для решения задач самоорганизации и саморазвития.	Знать: методы оценивания ресурсного обеспечения Уметь: применять методы рефлексии при решении задач самоорганизации и саморазвития Владеть: методологией оценивания ресурсов самоорганизации и саморазвития

Профессиональные компетенции

Проведение исследований в области видеоигр	ПК -1. способен проводить анализ проблем разработки, проектирования и создания видеоигровой продукции	ПК-1.1. Разрабатывает алгоритм, формирует необходимые критерии, разработка методики социологических исследований по эргономике, требований к видеоигровой продукции, ее параметров	<p>Знать: современные методики и алгоритмы для создания видеоигровой продукции</p> <p>Уметь: выполнять необходимые критерии по разработке методики социологических исследований к видеоигровой продукции и ее параметров</p> <p>Владеть: способностью анализировать проблемы при разработке, проектировании и создании видеоигровой продукции</p>
		ПК-1.2. Организует сбор и исследование научно-технической информации в области эргономики, безопасности и дизайна видеоигровой продукции	<p>Знать: способы и методы поиска необходимой информации в области видеоигровой продукции</p> <p>Уметь: организовывать сбор информации для разработки и создания видеоигровой продукции</p> <p>Владеть: навыком поиска необходимой научно-технической информации для обобщения результатов анализа</p>
		ПК-1.3. Обеспечивает практическое применение результатов исследований при разработке технической документации к видеоигровой продукции	<p>Знать: научные основы разработки исследований, технической документации, методы проектирования, правила разработки и оформления результатов исследований</p> <p>Уметь: разрабатывать новые и пересматривать результаты исследований, технические документы по созданию к видеоигровой продукции</p> <p>Владеть: навыкам разработки исследований и технической документации по регулированию качества создания видеоигровой продукции</p>
Разработка требований к разработке дизайна, контента и производства видеоигр	ПК-2. способность разрабатывать рекомендации, на основе проведенного анализа, а также современных требований к разработке, проектированию и созданию видеоигровой продукции, для повышения конкурентоспособности продукта	ПК-2.1. Применяет результат исследований и разработок, обеспечение практической реализации этих результатов при разработке технической спецификации к видеоигровой продукции	<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 видеоигровой продукции в системах трехмерного моделирования, графических редакторах и иных средах</p>	<p>Знать: методы работы в специализированных программах для построения геометрических проекций трёхмерной модели сцены на плоскости (например, экран компьютера) или видео путём моделирования объектов в трёх измерениях Уметь: создавать изображения или видео путём моделирования объектов в трёх измерениях Владеть: методами создания изображений или видео путём моделирования объектов в трёх измерениях</p>
		<p>ПК -2.3. Проводит вертикальный срез (vertical slice) - получает минимально возможную полную версию видеоигровой продукции, включающую в себя полностью реализованный игровой процесс</p>	<p>Знать: составляющие игрового процесса, методики проведения вертикального среза в гейм-дизайне Уметь: проводить предварительный анализ комплексной локации видеоигры с максимальной концентрацией механик, для определения преимуществ или недостатков дизайн-проекта перед конкурентами Владеть: методиками проведения вертикального среза и методами проведения анализа конкурентоспособности дизайн-проекта на рынке</p>
<p>Организация и проведение работ по производству и продвижению на рынок видеоигровой продукции</p>	<p>ПК-3. способность разрабатывать стратегию и руководить производством видеоигрового продукта, с учетом требований безопасности, эргономики, конкурентоспособности.</p>	<p>ПК-3.1. Руководит производством готового контента видеоигровой продукции (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 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</p>
		<p>ПК-3.2. Руководит подготовкой готового видеоигрового продукта к закрытому и открытому бета-тестированию</p>	<p>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 геймдизайна видеоигры</p>

		<p>ПК-3.3. Проводит анализ на соответствие требований, предъявляемых заказчиками к готовому видеоигровому продукту</p>	<p>Знать: приемы и методы представления и обоснования результатов готового продукта и правила составления обзоров и отчетов по результатам проводимых исследований</p> <p>Уметь: демонстрировать анализ результатов теоретических исследований и представлять их к защите, формулировать выводы и рекомендации</p> <p>Владеть: навыком обобщения результатов, формулирования выводов и рекомендаций исследования игрового проекта</p>
--	--	---	--

6.2 Описание показателей и критериев оценивания результатов прохождения преддипломной практики

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

Таблица 5 – Показатели и критерии оценивания результатов прохождения практики

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-2; УК-3; УК-6; ПК-1; ПК-2; ПК-3.	1 этап	ЗНАНИЯ	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	Отзыв руководителя практики
		УМЕНИЯ	Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения	
		НАВЫКИ	Отсутствие навыков	частичные навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки	
	2 этап	ЗНАНИЯ	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшим и пробелами	Системные и глубокие знания	Отчет по практике Научная статья
		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 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, полученных в процессе прохождения производственной практики (преддипломной практики)

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

Итоговым результатом промежуточной аттестации производственной практики (преддипломной практики) для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта профессиональной деятельности будет являться предоставление полностью сформированного и оформленного отчета по преддипломной практике.

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 преддипломной практики осуществляется выбор формы дополнительной отчетности:

- графические планшеты;
- альбомы с чертежами и визуализацией;
- презентационный материал.

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, полученных в процессе прохождения производственной практики (преддипломной практики)

Промежуточная аттестация по производственной практике (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 преддипломной практики осуществляется по результатам открытой защиты обучающимся в Институте отчета о прохождении практики перед преподавателем, являющимся руководителем практики от Института. При этом оцениваются:

- полнота и качество отработки программы и рабочего графика (плана) проведения практики;
- степень практического выполнения обязанностей в ходе практики;
- содержание и качество оформления отчетных документов;
- трудовая дисциплина обучающегося в ходе прохождения практики.

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 преддипломной практики, отзыва руководителя преддипломной практики.

В соответствии с учебным планом подготовки магистров по направлению 54.04.01 «Дизайн» профиль «Создание и выпуск игрового продукта» итоговая аттестация по преддипломной практике проводится в форме зачета с оценкой.

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

Критерии итоговой оценки:

- 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.

Оценивание ведется по каждому заданию отдельно. Итоговая оценка – средний балл по всем заданиям и оценка защиты отчета.

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;
- 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 комиссии;
- 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, 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.